

WARHAMMER
40,000

VERBOTENE WELTEN



REFERENZHANDBUCH

STOPP!

Das Referenzhandbuch enthält keine Erklärung des Spiels. Daher empfehlen wir, zuerst die Spielregel zu lesen und nur bei Bedarf im Referenzhandbuch nachzuschlagen.

VERWENDUNG DES REFERENZHANDBUCHS

Das vorliegende Handbuch ist ein umfassendes Nachschlagewerk für alle Regelfragen. Den Hauptteil macht das Glossar aus, in dem alle Regeln in alphabetischer Reihenfolge ausführlich erklärt und klargestellt werden.

Im Anschluss an das Glossar folgt ein Index, der alle wichtigen Themen mit Seitenzahlen auflistet. Auf der Rückseite des Handbuchs befindet sich eine Kurzübersicht über die einzelnen Schritte einer Spielrunde sowie einige Klarstellungen zu Kartenfähigkeiten.

DIE GOLDENEN REGELN

Die Goldenen Regeln sind die grundlegenden Konzepte, auf denen alle anderen Spielregeln aufbauen.

- Das Referenzhandbuch ist die höchste Instanz in allen Regelfragen. Falls eine Aussage aus diesem Handbuch einer Aussage aus den Spielregeln widerspricht, hat das Referenzhandbuch stets Vorrang.
- Widerspricht der Text einer Karte oder eines Fraktionsbogens dem Referenzhandbuch, hat der Text der Karte bzw. des Fraktionsbogens Vorrang.
- In Kartentexten drückt „nicht können“ oder „nicht dürfen“ immer ein absolutes Verbot aus, das nicht umgangen werden kann.



GLOSSAR

Im Glossar werden alle Regeln und Spieltermini ausführlich erklärt. Um schnell das richtige Thema zu finden, verwendet man den Index auf S. 15.

AKTIVER SPIELER

Der aktive Spieler ist der Spieler, der gerade einen Befehlsmarker legt, einen Befehl ausführt, eine Ereigniskarte ausführt oder einen Warpsturm bewegt.

Verwandte Themen: Aktives Sternensystem

AKTIVES STERNENSYSTEM

Das aktive Sternensystem ist das Sternensystem, in dem zuletzt ein Befehlsmarker aufgedeckt worden ist.

Verwandte Themen: Befehlsmarker

ANGREIFER

Siehe „Kampf“ auf S. 6 und „Orbitalschlag“ auf S. 9.

AUFGERIEBEN UND NEU FORMIERT WERDEN

Viele Spieleffekte führen dazu, dass Einheiten aufgerieben oder neu formiert werden. Wenn eine Einheit aufgerieben wird, kippt man sie zur Seite. Wird sie neu formiert, richtet man sie wieder auf und bringt sie zurück in den nicht aufgeriebenen Zustand.

- Für aufgeriebene Einheiten gelten folgende Einschränkungen:
 - » Aufgeriebene Einheiten können nicht die Anforderungen von Einheitenfähigkeiten (auf Kampfkarten) erfüllen.
 - » Aufgeriebene Einheiten steuern keine Moral zum Berechnen des Moralwerts im Kampf bei.
 - » Aufgeriebene Einheiten steuern zu Beginn eines Kampfes oder Orbitalschlags keine Würfel bei.
 - » Einer aufgeriebenen Einheit kann kein Schaden zugewiesen werden, es sei denn, man hat nur aufgeriebene Einheiten und keine Festungen im Kampf.
 - » Eine aufgeriebene Einheit kann sich zurückziehen, aber sie kann nicht durch einen Befehl oder Karteneffekt bewegt oder in ein anderes Gebiet gesetzt werden.
 - » Aufgeriebene Einheiten können nicht nochmal aufgerieben werden.
- In der Organisationsphase werden alle aufgeriebenen Einheiten neu formiert.
- Wird ein Verstärkungsmarker aufgerieben, dreht man ihn auf die aufgeriebene Seite.
- Alle Einheiten, die sich zurückziehen, werden nach dem Rückzug aufgerieben.

Verwandte Themen: Kampf, Organisationsphase, Verstärkungsmarker

AUFWERTUNGSKARTEN

Jede Fraktion verfügt über Aufwertungskarten, welche die Funktionalität ihrer Befehlsmarker und die Effektivität ihres Kampfstacks steigern.

- Aufwertungen erwirbt man beim Ausführen eines Strategiebefehls.

- Jeder Spieler bewahrt seine Aufwertungskarten in zwei offenen Stapeln auf: einem für Befehlsaufwertungen und einem für Kampfaufwertungen.

Verwandte Themen: Kampfkarten und Kampfaufwertungen, Befehlsaufwertungen, Strategiebefehl

AUS DEM SPIEL AUSSCHIEDEN

Falls ein Spieler zu Beginn eines Einsatzbefehls keine befreundeten Welten mehr hat, scheidet er aus dem Spiel aus.

- Sobald man ausscheidet, entfernt man sein gesamtes Spielmaterial aus dem Spiel. Man kann nicht mehr gewinnen und führt keinerlei Spielphasen mehr aus.
- Das Ausscheiden eines Spielers verringert **nicht** die benötigte Anzahl an Zielmarkern für den Spielsieg.
- Ist nach dem Ausscheiden eines Spielers nur noch ein Spieler übrig, gewinnt dieser sofort das Spiel.

Verwandte Themen: Sieg und Niederlage

AUSGEBEN

Manche Effekte verlangen, dass man Ressourcen, Marker oder Würfel ausgibt.

- Ressourcen gibt man aus, indem man sein Ressourcenrad um den entsprechenden Betrag zurückstellt. Am Ende muss das Ressourcenrad anzeigen, wie viele Ressourcen man nach dem Ausgeben noch übrig hat.
- Marker gibt man aus, indem man sie aus dem eigenen Spielbereich nimmt und in den Vorrat für unbenutzte Marker zurücklegt.
- Würfel gibt man aus, indem man einen seiner geworfenen oder erhaltenen Würfel nimmt und in den Vorrat für unbenutzte Würfel zurücklegt.
- Man darf nur sein eigenes Spielmaterial ausgeben.

Verwandte Themen: Kosten, Produktionsbefehl, Erhalten und Verlieren

BEFEHLSAUFWERTUNGEN

Jede Fraktion hat ein individuelles Set von Befehlsaufwertungen.

- Beim Ausführen eines Strategiebefehls darf man eine seiner Befehlsaufwertungen erwerben, deren Mindestkommandoebene man erfüllt.
- Nach dem Erwerb einer Befehlsaufwertung legt man die Karte offen in den eigenen Spielbereich.
- Befehlsaufwertungen sind permanent. Einmal erworben, bleiben sie bis zum Ende des Spiels offen im Spielbereich.
- Beim Ausführen eines Befehls, für den man eine passende Befehlsaufwertung hat, kann man sich entscheiden, den Effekt der Aufwertungskarte auszuführen.
- Jede Befehlsaufwertung kann nur ein Mal pro Runde verwendet werden. Benutzte Befehlsaufwertungskarten werden umgedreht und erst am Ende der Organisationsphase wieder aufgedeckt.
- Befehlsaufwertungen können schon in der Runde benutzt werden, in der sie erworben wurden.
- Jede Fraktion hat zwei besondere Befehlsaufwertungen, die beim Durchführen eines Orbitalschlags genutzt werden. Sie verfügen über ein verändertes Vormarschsymbol.
- Sobald man beschließt, den Effekt eines Befehlsmarkers nicht auszuführen und ihn stattdessen auf den Ereignisstapel zu legen, kann man keinerlei Effekte von Befehlsaufwertungen ausführen.
- Erlaubt ein Effekt, dass man einen Befehl wie einen anderen Befehl ausführt, kann der neue Befehl vom Gebrauch anderer Befehlsaufwertungen profitieren.

Verwandte Themen: Kommandoebene, Orbitalschlag, Befehlsmarker, Strategiebefehl

BEFEHLSMARKER

Befehlsmarker werden benutzt, um die vier wichtigsten Aktionen des Spiels durchzuführen.

- In der Planungsphase legen die Spieler der Reihe nach 4 ihrer Befehlsmarker **verdeckt** auf die Befehlsmarkerfelder der Sternensysteme. In der Einsatzphase werden die gelegten Befehlsmarker der Reihe nach ausgeführt.
- Man darf sich jederzeit die Vorderseite eines eigenen Befehlsmarkers ansehen, der **oben auf einem Befehlsstapel** liegt.

Verwandte Themen: Vormarschbefehl, Produktionsbefehl, Strategiebefehl, Herrschaftsbefehl, Einsatzphase, Planungsphase

BEFREUNDET

Siehe „Gebiete“ auf S. 5.

BEWEGUNG VON BODENTRUPPEN

Beim Ausführen eines Vormarschbefehls darf man Bodentruppen auf Welten im aktiven Sternensystem bewegen. Es gibt aber auch viele andere Fähigkeiten, mit denen man Bodentruppen bewegen kann.

- Um eine Bodentruppe im Zuge eines Vormarschbefehls zu bewegen, wird sie aus ihrer gegenwärtigen Welt entfernt und auf der Zielwelt platziert. Dies darf nur entlang einer gültigen Route erfolgen.
 - » Eine gültige Route ist eine fortlaufende Reihe von befreundeten Gebieten, die bis zur Zielwelt führt. Sie kann Welten und/oder Leeren enthalten – aber nur solche, die sich im aktiven System, oder im Ursprungssystem der Bewegung befinden.
 - » Die Zielwelt muss im aktiven Sternensystem liegen.
 - » Die Startwelt muss entweder im aktiven Sternensystem liegen oder in einem Sternensystem, das benachbart zum aktiven ist. Bodentruppen können sich nicht aus mehreren benachbarten Sternensystemen ins aktive Sternensystem bewegen.
 - » Falls im Zuge des Vormarschbefehls ein Schiff aus einem benachbarten Sternensystem in das aktive bewegt worden ist, können Bodentruppen **nicht** aus einem **anderen** benachbarten Sternensystem in das aktive bewegt werden. (Bodentruppen, die sich bereits im aktiven Sternensystem befinden, sind hiervon nicht betroffen.)
 - » Bodentruppen haben immer eine gültige Route, wenn Start- und Zielwelt benachbart sind.
 - » Bodentruppen können sich nicht durch umkämpfte, unkontrollierte oder feindliche Leeren bewegen.
 - » Ein umkämpftes Gebiet kann nicht Teil einer gültigen Route sein.
 - » Bei einem Vormarschbefehl werden alle Bodentruppen gleichzeitig bewegt, d.h. gültige Routen müssen vor der Bewegung aller Bodentruppen ermittelt werden.
- Bodentruppen müssen ihre Bewegung auf einer Welt beenden.
- Erlaubt eine Fähigkeit das Setzen einer Bodentruppe in ein Gebiet, benötigt man keine gültige Route dorthin. Bodentruppen können nicht in eine Leere gesetzt werden.
- Man kann bis zu fünf Bodentruppen auf eine Welt bewegen, auch wenn man damit das Einheitenlimit der Welt überschreitet. Nach Ausführung aller Bewegungen (und Kämpfe, die dadurch ausgelöst worden sind) muss man alle Einheiten zerstören, die über das Einheitenlimit der Welt hinausgehen.

Verwandte Themen: Vormarschbefehl, Gebiete, Einheitenlimit, Bewegung von Schiffen, Sternensysteme, Warpstürme

BEWEGUNG VON SCHIFFEN

Beim Ausführen eines Vormarschbefehls darf man Schiffe in Leeren des aktiven Sternensystems bewegen. Es gibt aber auch viele andere Fähigkeiten, mit denen man Schiffe bewegen kann.

- Sobald ein Schiff bewegt wird, entfernt man es von seiner gegenwärtigen Leere und setzt es in die Zielleere.
 - » Schiffe benötigen keine Route; sie können sich in beliebige Leeren des aktiven Sternensystems bewegen. Diese müssen nicht benachbart zur Startleere sein.
 - » Die Zielleere muss sich im aktiven Sternensystem befinden.
 - » Die Startleere muss entweder im aktiven Sternensystem liegen oder in einem Sternensystem, das benachbart zum aktiven ist. Schiffe können sich **nicht** aus mehreren benachbarten Sternensystemen ins aktive Sternensystem bewegen.
- Man kann bis zu fünf Schiffe in eine Leere bewegen, auch wenn man damit das Einheitenlimit der Leere um 2 überschreitet. Nach Ausführung aller Bewegungen (und Kämpfe, die dadurch ausgelöst worden sind) muss man alle Einheiten zerstören, die über das Limit von 3 hinausgehen.
- Erlaubt eine Fähigkeit das Setzen eines Schiffs in ein Gebiet, kann es nicht auf eine Welt gesetzt werden.

Verwandte Themen: Vormarschbefehl, Gebiete, Sternensysteme, Einheitenlimit, Warpstürme

DEPOTMARKER

Depotmarker sind Güter, die man erhalten kann (Limit: 3).

- Beim Bau einer Einheit oder eines Gebäudes darf man einen Depotmarker ausgeben, um die Ressourcenkosten der Einheit/ des Gebäudes vorübergehend um 2 zu verringern.
 - » Diese Vergünstigung bezieht sich nur auf 1 Einheit/1 Gebäude - will man mehrere Einheiten oder Gebäude zum günstigeren Preis bauen, muss man mehrere Depotmarker ausgeben.
 - » Pro gebauter Einheit/gebautem Gebäude kann maximal 1 Depotmarker ausgeben, um die Kosten zu verringern.
- Beim Ausführen eines Herrschaftsbefehls erhält man einen Depotmarker für jedes Depotsymbol auf einer befreundeten Welt im aktiven Sternensystem. Man nimmt die Marker aus dem Vorrat und legt sie in den eigenen Spielbereich.
- Depotmarker können **nicht** ausgegeben werden, um die Kosten von Aufwertungskarten zu verringern.

Verwandte Themen: Güter, Kosten, Produktionsbefehl, Herrschaftsbefehl

EINHEITEN

Alle Schiffe und Bodentruppen sind Einheiten. Gebäude sind keine Einheiten.

Verwandte Themen: Produktionsbefehl, Gebäude

EINHEITEN UND GEBÄUDE BAUEN

Siehe „Produktionsbefehl“ auf S. 9.

EINHEITENLIMIT

Jedes Gebiet hat ein Einheitenlimit, also eine Maximalzahl an Einheiten, die ein Spieler in diesem Gebiet besitzen kann.

- Das Einheitenlimit einer Welt entspricht der Anzahl der aufgedruckten Schädelssymbole auf ihrem Banner.
- Das Einheitenlimit einer Leere ist immer 3.
- Hat ein Spieler **mehr** Einheiten in einem Gebiet, als das Einheitenlimit erlaubt, muss er so viele Einheiten seiner Wahl zerstören, bis die Anzahl der Einheiten wieder auf oder unter dem Einheitenlimit liegt. Dies wird nur nach der Ausführung

eines Befehls sowie am Ende jeder Organisationsphase überprüft.

- Beim Bewegen, Zurückziehen, Setzen und Bauen von Einheiten kann man freiwillig das Einheitenlimit überschreiten. Nach dem Ausführen des Befehls bzw. der Aktion muss man so viele Einheiten im Gebiet wählen und zerstören, bis man das Einheitenlimit wieder einhält.
- Gebäude zählen nicht zum Einheitenlimit einer Welt hinzu.

Verwandte Themen: Vormarschbefehl, Produktionsbefehl, Bewegung von Bodentruppen, Bewegung von Schiffen, Rückzug, Gebäude

EINSATZPHASE

In der Einsatzphase führen die Spieler der Reihe nach die Befehlsmarker aus, die sie in der Planungsphase gelegt haben.

Beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn führt jeder Spieler einen Zug durch, der aus folgenden Schritten besteht:

1. Der aktive Spieler muss einen seiner Befehlsmarker wählen, der oben auf einem Befehlsstapel liegt.
 2. Der aktive Spieler deckt den gewählten Marker auf und führt dann die Effekte des Befehls aus.
 3. Der aktive Spieler entfernt den gewählten Marker vom Spielplan und legt ihn in seinen Spielbereich (ggf. auch auf seinen Ereignisstapel). Dann kommt der Spieler zu seiner Linken an die Reihe.
 - » Nach Ausführung eines Vormarsch-, Produktions- oder Herrschaftsbefehls legt man den Befehlsmarker in den eigenen Spielbereich.
 - » Nach Ausführung eines Strategiebefehls legt man den Befehlsmarker auf den eigenen Ereignisstapel.
 - » Beim Aufdecken eines Vormarsch-, Produktions- oder Herrschaftsbefehls hat man auch die Option, den Befehlsmarker auf den Ereignisstapel zu legen, anstatt seinen Effekt auszuführen.
- Die Spieler führen so lange weiter Befehlsmarker aus, bis keine mehr auf dem Spielplan liegen.
 - Kann man keinen Befehl ausführen, muss man aussetzen.
 - » Man kann keinen Befehl ausführen, wenn man keine Befehlsmarker mehr auf dem Spielplan hat oder wenn keiner der eigenen Befehlsmarker oben auf einem Befehlsstapel liegt.
 - » Auch wenn man zwischendurch aussetzen muss, wird man alle seine Befehlsmarker im Laufe der Einsatzphase ausführen - nur eben später.

Verwandte Themen: Vormarschbefehl, Produktionsbefehl, Herrschaftsbefehl, Startspieler, Befehlsmarker, Planungsphase, Organisationsphase, Stapel, Strategiebefehl

EREIGNISKARTEN

Jede Fraktion hat einen individuellen Stapel mit Ereigniskarten. Der Effekt einer Ereigniskarte ist in ihrem Kartentext angegeben. Außerdem bestimmen Ereigniskarten die Bewegungsrichtung von Warpstürmen.

- In der Organisationsphase zieht jeder Spieler eine Karte pro Befehlsmarker, der auf seinem Ereignisstapel liegt. Anschließend werden die Befehlsmarker in die Vorräte ihrer Besitzer zurückgelegt.
 - » Der Spieler kann wählen, welche der gezogenen Ereigniskarten er ausführen will, auch wenn mit dieser Karte kein Warpsturm bewegt werden kann.
 - » Hat ein Spieler in der Organisationsphase keinen Befehlsmarker auf seinem Ereignisstapel liegen, darf er keine Ereigniskarten ziehen oder ausführen. Dennoch deckt er die oberste Karte seines Ereignisstapels auf, um einen Warpsturm zu bewegen.

- Nach Ausführung eines Strategiebefehls (in der Einsatzphase) legt der aktive Spieler den Befehlsmarker auf seinen Ereignisstapel.
- Nach dem Aufdecken eines Vormarsch-, Produktions- oder Herrschaftsbefehls (in der Einsatzphase) hat man die Option, den Befehlsmarker auf den Ereignisstapel zu legen, anstatt wie gewohnt den Befehl auszuführen.
- Es gibt zwei Arten von Ereigniskarten: Taktiken und Pläne.
 - » Taktik-Ereigniskarten werden sofort ausgeführt und anschließend in den Ereignisstapel ihres Besitzers zurückgemischt.
 - » Plan-Ereigniskarten bleiben im Spiel. Sobald man sich für die Ausführung einer Plan-Ereigniskarte entscheidet, legt man sie offen in seinen Spielbereich, neben den Fraktionsbögen. Wie man den Effekt der Karte nutzt, ist im jeweiligen Kartentext angegeben.
- Der Spieler kann sich dafür entscheiden, die Fähigkeit der gewählten Ereigniskarte nicht auszuführen. Das Warpsturm-Bewegungssymbol **mu**ss aber ausgeführt werden.
- Enthält eine Ereigniskarte die Formulierung „anstatt einen Befehl aufzudecken“, ersetzt der Karteneffekt einen normalen Spielzug in der Einsatzphase. Man deckt keinen Befehlsmarker auf und legt auch keinen ab. Nach Ausführung des Karteneffekts kommt der nächste Spieler an die Reihe, deckt einen Befehl auf und führt ihn aus.
- Ereigniskarten, deren Fähigkeiten im Kampf ausgeführt werden, wirken sich nur auf Einheiten aus, die an diesem Kampf teilnehmen.

Verwandte Themen: Organisationsphase, Strategiebefehl, Einsatzphase, Warpstürme

ERHALTEN UND VERLIEREN

Manche Fähigkeiten besagen, dass ein Spieler Würfel (☐, ☐, ☐ oder ☐) oder Kampfmarker (♣ oder ♠) erhält oder verliert. Beim Ausführen dieser Fähigkeiten gelten folgende Regeln:

- Sobald man einen Würfel mit Kampfsymbol erhält (♣, ♠ oder ♠), nimmt man einen Würfel aus dem Vorrat und legt ihn mit dem angegebenen Symbol nach oben in den eigenen Spielbereich.
- Sobald man einen Würfel ohne Symbol erhält (☐), nimmt man einen Würfel aus dem Vorrat und legt ihn in den eigenen Spielbereich.
- Jeder Spieler kann nicht mehr als 8 Würfel im Kampf haben. Falls er bereits 8 hat, kann er keinen weiteren erhalten.
- Erhält man einen Kampfmarker (♣ oder ♠), nimmt man einen Marker aus dem Vorrat und legt ihn mit dem passenden Symbol nach oben in den eigenen Spielbereich.
- Sobald man einen Marker oder Würfel verliert, entfernt man ihn aus dem eigenen Spielbereich und legt ihn in den Vorrat für unbenutztes Spielmaterial zurück.
- Falls man mehr Würfel oder Marker verlieren würde, als man besitzt, verliert man möglichst viele Würfel oder Marker des angegebenen Typs. Wer die erforderlichen Würfel oder Marker gar nicht hat, verliert auch nichts.

Verwandte Themen: Kampfkarten ausführen, Materialbeschränkung, Ausgeben

FABRIKEN

Fabriken sind Gebäude, mit denen man (beim Ausführen eines Produktionsbefehls) Einheiten bauen kann.

- Man muss mindestens eine Fabrik im aktiven Sternensystem haben, um beim Ausführen eines Produktionsbefehls Einheiten bauen zu können.
- Mithilfe von Gebäudekontrollmarkern wird gekennzeichnet, welche Fabrik welchem Spieler gehört.
- Das Produktionslimit des aktiven Spielers entspricht dem Einheitenlimit der Welt, auf der sich die Fabrik befindet.

- » Hat der aktive Spieler mehr als eine Fabrik im aktiven Sternensystem, ist das Produktionslimit die Summe der Einheitenlimits aller befreundeten Welten im aktiven Sternensystem, auf denen sich eine Fabrik befindet.
- » Manche Karten gestatten den Bau von zwei Fabriken auf einer Welt. In dem Fall ist das Produktionslimit das doppelte Einheitenlimit der Welt.

Verwandte Themen: Produktionsbefehl, Gebäude, Einheitenlimit

FEINDLICH

Siehe „Gebiete“ auf S. 5.

FESTUNGEN

Eine Festung ist ein Gebäude, das man bauen kann, um die Verteidigungsstärke einer Welt zu erhöhen.

- Jede Festung hat einen Gesundheitswert, einen Kampfwert und einen Moralwert (angegeben auf den Fraktionsbögen). Ist die Festung an einem Kampf beteiligt, werden diese Werte wie die einer Einheit verwendet.
- Mithilfe von Gebäudekontrollmarkern wird gekennzeichnet, welche Festung welchem Spieler gehört.
- Eine Welt mit einer Festung kann nicht zum Ziel eines Orbitalschlags werden.
- Bewegt der aktive Spieler eine oder mehrere Einheiten auf eine Welt mit einer gegnerischen Festung, gilt das Gebiet als umkämpft und ein Kampf wird ausgeführt, auch wenn es keine verteidigenden Einheiten gibt. Eine Festung kann eine Welt auch allein verteidigen.
- Festungen sind keine Einheiten und können nicht zum Ziel von Effekten werden, die sich ausdrücklich auf Einheiten beziehen.
- Festungen können nicht aufgerieben werden und sich nicht zurückziehen.
- Sobald der Angreifer den Kampf gewinnt, übernimmt er die Kontrolle über alle verbleibenden Gebäude auf der Welt, inkl. aller Festungen.

Verwandte Themen: Kampf, Produktionsbefehl, Orbitalschlag, Gebäude

GEBÄUDE

Festungen, Städte und Fabriken sind Gebäude. Beim Ausführen eines Produktionsbefehls kann der aktive Spieler ein Gebäude bauen.

- Gebäude können nur auf Welten gesetzt werden.
- Verfügt eine Welt bereits über ein Gebäude, kann man kein zweites darauf bauen, es sei denn, eine Fähigkeit erlaubt es ausdrücklich.
- Nachdem der aktive Spieler ein Gebäude auf eine Welt gesetzt hat, legt er einen seiner Gebäudekontrollmarker darunter.
- Gebäude sind keine Einheiten.
- Sobald der Angreifer einen Kampf gewinnt, übernimmt er die Kontrolle über alle gegnerischen Gebäude auf der Welt.

Verwandte Themen: Festungen, Städte, Kampf, Produktionsbefehl, Fabriken

GEBIETE

Jedes Sternensystem ist in vier Gebiete unterteilt, die durch goldene Rahmen voneinander abgegrenzt sind.

- Jedes Gebiet ist entweder eine Welt oder eine Leere. Eine Welt erkennt man an einem Planetenbild mit Banner. Eine Leere erkennt man an einem Weltraumbild ohne Banner.
- Jedes Gebiet hat einen der folgenden vier Zustände:

- » *Befreundet*: Ein Gebiet gilt als befreundet, wenn man selbst mindestens 1 Einheit oder 1 Gebäude darin hat und kein Gegner Einheiten oder Gebäude darin hat.
- » *Feindlich*: Ein Gebiet gilt als feindlich, wenn es mindestens 1 gegnerische Einheit oder 1 gegnerisches Gebäude enthält und man selbst keine Einheiten oder Gebäude darin hat.
- » *Unkontrolliert*: Ein Gebiet gilt als unkontrolliert, wenn es keinerlei Einheiten oder Gebäude (egal von welcher Fraktion) enthält. Es kann trotzdem Zielmarker enthalten.
- » *Umkämpft*: Ein Gebiet gilt als umkämpft, wenn es Einheiten und/oder Gebäude von zwei verschiedenen Fraktionen enthält. Ein Gebiet wird zu einem umkämpften Gebiet, sobald Einheiten in ein feindliches Gebiet bewegt oder gesetzt werden.

Verwandte Themen: Güter, Umkämpfte Gebiete, Einheitenlimit, Ressourcen

GESUNDHEIT

Siehe „Schaden und Gesundheit“ auf S. 11.

GLEICHZEITIG EINTRETENDE EFFEKTE

Falls mehrere Spieler Effekte haben, die gleichzeitig ausgeführt werden müssten, führt zuerst der Startspieler seine Effekte aus, anschließend folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

- Im Kampf führt der Angreifer immer als Erster seine Effekte aus, dann der Verteidiger.
- Ein Effekt muss vollständig ausgeführt sein, bevor ein anderer Effekt ausgeführt werden kann.

GÜTER

Manche Welten haben Gütersymbole auf ihren Bannern. Beim Ausführen eines Herrschaftsbefehls erhält man von jeder befreundeten Welt im aktiven Sternensystem alle Güter, die auf deren Banner abgebildet sind.

- Es folgt eine Auflistung aller Gütersymbole sowie Angaben dazu, wie sie ausgeführt werden.



: Du erhältst einen Werkzeugmarker aus dem Vorrat.



: Du erhältst einen Depotmarker aus dem Vorrat.



: Du erhältst einen Verstärkungsmarker aus dem Vorrat.



: Du erhältst einen beliebigen Gütermarker.

- Ein Spieler kann nicht mehr als **drei** Gütermarker derselben Art in seinem Spielbereich besitzen. Würde er durch einen Spieleffekt einen vierten erhalten, erhält er diesen nicht.

Verwandte Themen: Gebiete, Depotmarker, Herrschaftsbefehl, Werkzeugmarker, Verstärkungsmarker

HERRSCHAFTSBEFEHL

Dieser Befehl wird benutzt, um Güter von Welten zu erhalten und die Fähigkeit des Fraktionsbogens zu nutzen. Um den Befehl auszuführen, führt der aktive Spieler die folgenden Schritte der Reihe nach aus:

1. **Güter erhalten:** Der aktive Spieler erhält alle Güter, die auf den Bannern befreundeter Welten im aktiven Sternensystem abgebildet sind.
 - » Wenn der aktive Spieler Güter erhält, nimmt er die passenden Marker aus dem Vorrat und legt sie in seinen Spielbereich. Erhält er das Gut Wohlstand (dargestellt durch einen weißen Adler), darf er sich einen Gütermarker aussuchen.
2. **Fraktionsfähigkeit ausführen:** Der aktive Spieler darf die Sonderfähigkeit auf der Vorderseite seines Fraktionsbogens ausführen.

Verwandte Themen: Güter

KAMPF

Ein Kampf zwischen zwei Fraktionen findet statt, wenn bei dem Ausführen eines Effektes ein umkämpftes Gebiet entstanden ist. Die meisten Kämpfe entstehen nach dem Ausführen eines Vormarschbefehls, wobei es auch Spieleffekte (z.B. Karten- und Fraktionsfähigkeiten) gibt, die ein Gebiet zu einem umkämpften Gebiet machen können.

- Im Kampf gilt der Spieler, der Einheiten in das umkämpfte Gebiet bewegt hat, als Angreifer. Der Spieler, der zuvor schon Einheiten im umkämpften Gebiet hatte, gilt als Verteidiger.
- Falls alle Einheiten und Festungen eines Spielers im Kampf zerstört werden, führt man den Rest der Kampfrunde noch aus und geht dann direkt zum Abschluss über. Der Spieler, der noch Einheiten im Gebiet hat, gewinnt den Kampf.
- Falls zu einem Zeitpunkt keiner der Spieler noch Einheiten oder Gebäude in dem Gebiet besitzt, endet der Kampf sofort, Schritt 3 wird übersprungen und es gibt weder Sieger, noch Verlierer.
- Falls der Verteidiger zu Beginn des Kampfes keine nicht aufgegebenen Einheiten oder Festungen im Gebiet besitzt, überspringen die Spieler die Kampfschritte Vorbereitung und Kämpfe durchführen und gehen sofort zum Abschluss über. Der Angreifer gewinnt den Kampf unabhängig von der Moral.
- Das umkämpfte Gebiet darf zu Beginn des Kampfes nicht mehr als 5 angreifende Einheiten enthalten.
- Jeder Spieler kann im Kampf maximal 8 Würfel besitzen. Hat ein Spieler dieses Limit erreicht, kann er nur dann zusätzliche Würfel erhalten, falls er einen seiner Würfel verliert oder ausgibt.

Im Kampf werden folgende Schritte ausgeführt:

1. **Vorbereitung:** Die Vorbereitung besteht aus folgenden Unterschritten:
 - a. **Würfeln:** Sowohl Angreifer als auch Verteidiger werfen Würfel in Höhe des Gesamtkampfwerts ihrer nicht aufgegebenen Einheiten und Festungen im Kampf. Nach dem Würfeln sortieren sie ihre Würfel nach Symbolen, damit jeder die Ergebnisse auf einen Blick auswerten kann.
 - b. **Kampfkarten ziehen:** Jeder Spieler zieht 5 Kampfkarten von seinem Kampfstapel.
 - c. **Verstärkung anfordern:** Zuerst entscheidet der Angreifer, wie viele seiner Verstärkungsmarker er nutzen will. Dann entscheidet der Verteidiger, wie viele seiner Verstärkungsmarker er nutzen will (siehe „Verstärkungsmarker“ auf S. 13).
2. **Kämpfe durchführen:** Es werden drei Kampfrunden ausgeführt. Jede Runde besteht aus folgenden Unterschritten:
 - a. **Kampfkarten wählen:** Angreifer und Verteidiger wählen gleichzeitig eine Kampfkarte von der Hand und legen sie verdeckt vor sich.
 - b. **Kampfkarten ausführen:** Der Angreifer deckt seine Kampfkarte auf und führt sie aus. Dann deckt der Verteidiger seine Kampfkarte auf und führt sie aus.
 - c. **Schaden zuweisen:** Beide Spieler berechnen folgendermaßen ihren Gesamtoffensivwert und Gesamtdefensivwert:

Offensivwert: Um den Offensivwert zu bestimmen, zählt man alle -Symbole seiner Würfel, Kampfmarker und offenen Kampfkarten, die man in dieser oder einer vorherigen Kampfrunde ausgespielt hat, zusammen.

Defensivwert: Um den Defensivwert zu bestimmen, zählt man alle -Symbole seiner Würfel, Kampfmarker und offenen Kampfkarten, die man in dieser oder einer vorherigen Kampfrunde ausgespielt hat, zusammen.

Beginnend mit dem Angreifer erleiden beide beteiligten Spieler Schaden in Höhe der Differenz zwischen dem gegnerischen Offensivwert und dem eigenen Defensivwert. Nachdem beide Spieler Schaden erlitten haben, überprüft man, ob nur noch ein Spieler Einheiten und/oder Festungen im Gebiet hat. Falls ja, gewinnt er den Kampf und geht direkt zum Schritt „Gebäude einnehmen“ über.

3. **Abschluss:** Zum Abschluss des Kampfes werden folgende Unterschritte ausgeführt:

a. **Gewinner ermitteln:** Jeder Spieler berechnet seinen Moralwert, indem er die Anzahl der ♣-Symbole, die man durch Würfel und offene Kampfkarten erzielt hat, zur Summe der Moralwerte seiner Festungen und nicht aufgeriebenen Einheiten im Kampf (angegeben auf dem Fraktionsbogen) addiert.

Der Spieler mit dem höheren Moralwert gewinnt den Kampf. Sein Gegner muss alle seine Einheiten aus dem Gebiet zurückziehen.

Falls die Moralwerte beider Spieler gleich sind, gewinnt der Verteidiger und die angreifenden Einheiten müssen sich zurückziehen.

b. **Gebäude einnehmen:** Falls der Angreifer den Kampf gewonnen hat, übernimmt er die Kontrolle über alle Gebäude auf der Welt, indem er die Gebäudekontrollmarker des Gegners durch seine eigenen ersetzt.

c. **Aufräumen:** Jeder Spieler legt seine benutzten Verstärkungsmarker in den Vorrat zurück und mischt seine benutzten Kampfkarten zurück in seinen Kampfstapel.

Nach diesem Unterschritt endet der Kampf.

Verwandte Themen: Kampfkarten ausführen, Kampfkarten und Kampfaufwertungen, Kampfsymbole, Umkämpfte Gebiete, Schaden und Gesundheit, Rückzug, Aufgeriebene Einheiten, Gebäude, Schaden erleiden

KAMPFKARTEN AUSFÜHREN

Im Kampf zieht jeder Spieler 5 Karten von seinem Kampfstapel. Im Laufe des Kampfes wird jeder Spieler bis zu 3 dieser Karten ausführen.

- Jede Kampfkarte hat zwei Fähigkeitsfelder auf der unteren Kartenhälfte. Das Feld für allgemeine Fähigkeiten ist grün, das für Einheitenfähigkeiten ist braun.
 - » Beim Ausführen einer Kampfkarte führt man zuerst alle Fähigkeiten im allgemeinen Fähigkeitsfeld aus, dann alle Fähigkeiten im Einheitenfähigkeitenfeld. Alle Fähigkeiten werden in der aufgedruckten Reihenfolge (von oben nach unten) ausgeführt.
 - » Das Ausführen einer Fähigkeit ist immer freiwillig, es sei denn, sie verwendet das Verb „**müssen**“.
 - » Jeder Absatz ist eine separate Fähigkeit. Wenn man sich für das Ausführen einer Fähigkeit entscheidet, muss man sie komplett ausführen.
 - » Wenn eine Kampfkartenfähigkeit eine Wahl beinhaltet, trifft der Besitzer der Kampfkarte alle Entscheidungen (sofern nichts Gegenteiliges angegeben ist).
- Bei jeder Einheitenfähigkeit sind eine oder mehrere Einheiten angegeben, die am Kampf teilnehmen müssen, um die Fähigkeit auslösen zu können.
 - » Von allen aufgeführten Einheiten muss man nur **eine** im Kampf haben, um die Einheitenfähigkeit der Karte auslösen zu können.
 - » Damit eine Einheit die Anforderung einer Karte erfüllt, darf sie nicht aufgerieben sein. Aufgeriebene Einheiten **können nicht** zum Erfüllen von Anforderungen verwendet werden.
 - » Oft wird der Name einer Einheit abgekürzt, damit er auf die Karte passt, z.B. wird die Hellebore-Fregatte nur „Fregatte“ genannt.
 - » Die Anforderung einer Fähigkeit wird nach dem Ausführen nicht nochmals überprüft. Beispiel: Wenn eine Fähigkeit bis zum Ende des Kampfes anhält, bleibt sie bestehen, auch wenn die erforderlichen Einheiten zwischendurch zerstört werden.
 - » Wird man durch einen Effekt dazu gezwungen, eine offene Kampfkarte abzulegen, kann man ihre Fähigkeiten nicht mehr benutzen, auch wenn sie normalerweise bis zum Ende des Kampfes oder der Kampfrunde anhalten würden.

- Ausgespielte Kampfkarten werden nicht am Ende der Kampfrunde abgelegt, sondern bleiben bis zum Ende des Kampfes im Spiel.
- Die meisten Kampfkarten haben ein oder mehrere Kampfsymbole, die senkrecht entlang der linken Kartenseite verlaufen. Diese Kampfsymbole werden beim Berechnen der Offensiv-, Defensiv- und Moralwerte ihres Besitzers mitgezählt.
 - » Kampfsymbole bleiben bis zum Ende des Kampfes bestehen, es sei denn, die Karte wird abgelegt. Beispiel: Eine Karte, die in der ersten Kampfrunde ausgespielt wird, steuert ihre Symbole in allen drei Kampfrunden und beim Abschluss des Kampfes bei.
 - » Falls man durch einen Effekt dazu gezwungen wird, eine offene Kampfkarte abzulegen, kann man deren Kampfsymbole nicht mehr benutzen.
 - » Fähigkeiten, die sich ausdrücklich auf Würfel beziehen oder das Ausgeben eines Würfels verlangen, haben keinen Einfluss auf die Kampfsymbole von Kampfkarten.
- Manche Kampfkartenfähigkeiten geben den Spielern Kampfmarker. Im Kartentext wird dies durch ein Kampfsymbol in einem Kreis (♣ oder ♠) dargestellt. Sobald man einen ♣ oder ♠ erhält, nimmt man einen Kampfmarker aus dem Vorrat und legt ihn mit der passenden Seite nach oben neben seine Würfel. Die Symbole der Marker werden beim Berechnen von Offensiv- und Defensivwert mitgezählt. Allerdings muss man **am Ende jeder Kampfrunde sämtliche Kampfmarker in den Vorrat zurücklegen**.
 - » Fähigkeiten, die sich ausdrücklich auf Würfel beziehen oder das Ausgeben eines Würfels verlangen, haben keinen Einfluss auf Kampfmarker.
- Bezieht sich eine Kampfkarte auf eine Einheit, muss diese Einheit **im umkämpften Gebiet** sein (sofern nichts Gegenteiliges angegeben ist).

Verwandte Themen: Kampf, Kampfkarten und Kampfaufwertungen, Kampfsymbole, Materialbeschränkung

KAMPFKARTEN UND KAMPFAUFWERTUNGEN

Jeder Spieler hat einen Kampfstapel, bestehend aus 10 Kampfkarten. Im Kampf zieht jeder Spieler 5 Karten von seinem Kampfstapel und benutzt sie, um Sonderfähigkeiten auszuführen und Kampfsymbole zu erhalten.

- Jeder Kampfstapel besteht aus 10 Kampfkarten. Zu Spielbeginn enthält er die 10 Kampfkarten, die ein Fraktionssymbol in der oberen linken Ecke aufweisen.
- Sobald man eine Kampfaufwertung erwirbt, wählt man die zwei Exemplare einer Karte im Kampfstapel und ersetzt sie durch die beiden Exemplare der neu erworbenen Kampfaufwertung.
- Am Ende jedes Kampfes und nach dem Hinzufügen neuer Kampfaufwertungen muss der Kampfstapel neu gemischt werden.
- Ein Spieler darf keine Kampfaufwertung erwerben, deren Mindestkommandoebene über seiner gegenwärtigen Kommandoebene liegt.
- Sobald man eine Karte aus dem Kampfstapel entfernt, legt man sie auf den Aufwertungsstapel zurück.
 - » Falls man eine entfernte Startkarte später wieder in den Kampfstapel aufnehmen will, kann man sie für 0 Ressourcen erwerben.
- Symbole und Fähigkeiten von Kampfaufwertungen werden im Kampf genauso ausgeführt, wie im Abschnitt „Kampfkarten ausführen“ auf S. 7 erklärt wird.
- Im (braunen) Einheitenfähigkeitenfeld einer Kampfkarte stehen vor jeder Fähigkeit kursivgedruckte Anforderungen. Diese geben eine oder mehrere Einheiten an. Um eine Einheitenfähigkeit ausführen zu können, muss man **mindestens eine** der genannten Einheiten im Kampf haben und mindestens eine dieser Einheiten darf nicht aufgerieben sein. Eine aufgeriebene Einheit kann nicht zum Erfüllen von Anforderungen genutzt werden.

Verwandte Themen: Kampf, Kampfkarten ausführen, Kampfsymbole, Strategiebefehl

KAMPFSYMBOLLE

Es gibt folgende drei Kampfsymbole: Offensive (♣), Defensive (♠) und Moral (♥). Diese Symbole tauchen auf Würfeln und Kampfkarten auf. Offensiv- und Defensivsymbole gibt es zudem auch auf Kampfmarkern. Man verwendet sie zum Berechnen der Offensiv-, Defensiv- und Moralwerte im Kampf.

Verwandte Themen: Kampf, Kampfkarten und Kampfaufwertungen, Erhalten und Verlieren

KARTEN ABLEGEN

Manche Effekte verlangen das Ablegen einer Karte von der Hand oder aus dem Spielbereich. Wenn das passiert, zeigt man die Karte den anderen Spielern und **mischt sie sofort in den zugehörigen Stapel zurück**.

Verwandte Themen: Kampfkarten, Ereigniskarten

KOMMANDEOEBENE

Die Kommandoebene eines Spielers entspricht der Anzahl der Städte, die er auf dem Spielplan kontrolliert. Höhere Kommandoebenen lassen ihn eine größere Bandbreite an Einheiten bauen und weitere Aufwertungen erwerben.

- Jede Einheit hat eine Mindestkommandoebene. Sie steht links neben dem Bild der Einheit auf dem zugehörigen Fraktionsbogen.
- Auch jede Aufwertung hat eine Mindestkommandoebene. Sie steht oben links über den Ressourcenkosten der Karte.
- Ein Spieler kann keine Einheit bauen oder Aufwertung erwerben, deren Mindestkommandoebene über seiner gegenwärtigen Kommandoebene liegt.
- Bei Spielbeginn haben alle Spieler eine Kommandoebene von 0.
- Sinkt die Kommandoebene eines Spielers, bleiben alle bereits gebauten Einheiten und erworbenen Aufwertungen im Spiel.

Verwandte Themen: Kampfkarten und Kampfaufwertungen, Städte, Produktionsbefehl, Werkzeugmarker, Befehlsaufwertungen

KOSTEN

Jede Einheit, jedes Gebäude und jede Aufwertung hat Ressourcenkosten, die bezahlt werden müssen, um die Einheit oder das Gebäude zu bauen oder die Aufwertung zu erwerben.

- Die Kosten von Einheiten und Gebäuden stehen auf den Fraktionsbögen.
- Die Kosten von Aufwertungen stehen oben links auf der Karte, neben dem grünen Zahnrad.
- Manche Einheiten kosten zusätzlich einen Werkzeugmarker. Diese Zusatzkosten werden durch ein Werkzeugsymbol unter den Ressourcenkosten der Einheit (auf dem Fraktionsbogen) dargestellt.
- Manche Einheiten und Aufwertungen haben zusätzlich zu ihren Kosten eine Mindestkommandoebene. Selbst wenn man genügend Ressourcen für den Bau einer Einheit oder den Erwerb einer Aufwertung hat, kann die Mindestkommandoebene den Bau oder den Erwerb verhindern.

Verwandte Themen: Depotmarker, Kommandoebene, Produktionsbefehl, Werkzeugmarker, Ausgeben, Strategiebefehl

KOSTENLOSE EINHEITEN

Manche Fähigkeiten lassen die Spieler kostenlose Einheiten in Gebiete setzen.

- Kostenlose Einheiten kommen aus dem Vorrat eines Spielers. Er muss jedoch keine Ressourcen oder Werkzeugmarker ausgeben, um sie zu bauen.
- Beim Setzen einer kostenlosen Einheit muss die Mindestkommandoebene der Einheit nicht beachtet werden.

- Falls man beim Setzen einer kostenlosen Einheit keine entsprechende Figur mehr im Vorrat hat, kann man sie nicht setzen.
- Die Fähigkeit, die das Setzen der kostenlosen Einheit erlaubt, beschreibt auch, wohin die Einheit gesetzt werden kann.
- Ersetzt die Fähigkeit eine Einheit durch eine andere kostenlose Einheit, setzt man die neue Einheit in nicht aufgegebenem Zustand, selbst wenn die ersetzte Einheit aufgegeben war.

Verwandte Themen: Einheiten

LEERE

Eine Leere ist ein Gebiet, in dem kein Planet, sondern Weltraum abgebildet ist.

- Jede Leere hat ein Einheitenlimit von 3.
- Bodentruppen können sich nicht in der Leere aufhalten, aber sie können sich durch sie hindurchbewegen.

Verwandte Themen: Vormarschbefehl, Gebiete, Einheitenlimit, Bewegung von Bodentruppen, Bewegung von Schiffen

MATERIALBESCHRÄNKUNG

Bis auf die Kampfmarker ist alles Spielmaterial auf den Inhalt dieser Spielschachtel beschränkt. Falls ein Spieler mehr Material als vorhanden bräuchte, kann er es nicht verwenden. Einzige Ausnahme sind die Kampfmarker – sie sind in unbegrenzter Zahl verwendbar.

- Falls man einen Gebäudekontrollmarker bräuchte, aber keinen mehr hat, kann man keine weiteren Gebäude bauen.
 - » Falls man das Gebäude nicht bauen, sondern im Zuge eines Kampfes erobern würde, wird es zerstört, sobald man feststellt, dass man keine Gebäudekontrollmarker mehr hat.
- Jeder Spieler kann maximal acht Würfel in einem Kampf haben. Falls ein Spieler zu Beginn des Kampfes mehr als acht Würfel werfen dürfte, wirft er trotzdem nur acht.
 - » Falls ein Spieler durch eine Fähigkeit einen neunten Würfel erhalten würde, wird dieser Teil des Effektes ignoriert.
- Sind alle Kampfmarker aufgebraucht, kann man einen geeigneten Ersatz verwenden, um sie bis zum Ende der Kampfrunde darzustellen.

Verwandte Themen: Erhalten und Verlieren

MORAL

Im Kampf können Einheiten, Würfel und Kampfkarten zum Moralwert (♥) eines Spielers beitragen.

- Sobald der Gewinner eines Kampfes ermittelt werden muss, gewinnt der Spieler mit dem höchsten Moralwert.
 - » Bei Gleichstand gewinnt der Verteidiger.
- Jede Einheit und jede Festung hat einen Moralwert, der auf dem Fraktionsbogen ihres Besitzers vermerkt ist.
- Aufgelebene Einheiten steuern ihre Moral nicht zur Gesamtmoral ihres Besitzers bei.

Verwandte Themen: Kampf, Kampfsymbole

NACHBARSCHAFT

Jedes Gebiet und jede Sternensystem-Tafel ist mit einem goldenen Rahmen versehen. Dieser Rahmen legt die Grenzen des Gebiets oder Sternensystems fest und bestimmt auch, welche Gebiete und Sternensysteme in dessen Nachbarschaft liegen:


- Zwei Sternensysteme sind benachbart, wenn sie sich einen goldenen Rahmen teilen.
- Zwei Gebiete sind benachbart, wenn sie sich einen goldenen Rahmen teilen.
- Sternensysteme, die sich nur die Ecke eines Rahmens teilen, sind nicht benachbart.

- Gebiete, die nur über ein Befehlsmarkerfeld oder die Ecke eines Rahmens miteinander verbunden sind, gelten nicht als benachbart.

Verwandte Themen: Vormarschbefehl, Gebiete, Sternensystem, Warpstürme

ORBITALSCHLAG

Falls der aktive Spieler im Laufe eines Vormarschbefehls keinen Kampf ausgeführt hat, darf er stattdessen einen Orbitalschlag durchführen.

- Ein Orbitalschlag ist ein Angriff, der von Schiffen in einer Leere auf eine feindliche Welt durchgeführt wird.
 - » Beide Gebiete (Leere und Welt) müssen im aktiven Sternensystem liegen.
 - » Leere und Welt müssen benachbart sein.
 - » Auf eine Welt mit einer Festung kann kein Orbitalschlag durchgeführt werden.
 - » Aufgeriebene Schiffe können nicht an einem Orbitalschlag teilnehmen.
- Um einen Orbitalschlag durchzuführen, wirft der aktive Spieler Würfel in Höhe der Summe der Kampfwerte aller teilnehmenden Schiffe.
 - » Die gegnerischen Einheiten auf der Zielwelt erleiden Schaden in Höhe der gewürfelten .
 - » Einheiten, die bei einem Orbitalschlag Schaden erleiden, aber nicht zerstört werden, werden **nicht** aufgerieben.
- Beim Durchführen eines Orbitalschlags darf man maximal 8 Würfel werfen. Weitere Würfel darf man nicht erhalten oder werfen.
- Jede Fraktion hat zwei Befehlsaufwertungen, die sich auf Orbitalschläge beziehen. Vor dem Würfeln muss man entscheiden, ob man eine solche Karte benutzen will.
 - » Man kann auch mehrere Befehlsaufwertungen während eines Orbitalschlags nutzen.
 - » Jede Befehlsaufwertung kann nur ein Mal pro Spielrunde benutzt werden.
- Jede Fraktion hat eine Befehlsaufwertung, die Orbitalschläge auf Welten mit Festungen erlaubt. Wird eine solche Karte benutzt, erleidet die Festung Schaden wie eine Einheit.
- Verlangt eine Fähigkeit, dass während eines Orbitalschlags Würfel ausgegeben werden, müssen die Würfel vor dem Erleiden des Schadens ausgegeben werden.

Verwandte Themen: Vormarschbefehl, Kampf, Befehlsaufwertungen

ORGANISATIONSPHASE

Die Organisationsphase ist die letzte Phase der Spielrunde. Man führt folgende Schritte der Reihe nach aus:

1. **Zielmarker einsammeln:** Alle Spieler sammeln gleichzeitig alle Zielmarker ihrer Fraktion ein, die auf befreundeten Welten liegen.
2. **Ressourcen fördern:** Alle Spieler drehen gleichzeitig ihre Ressourcenräder um die Summe der Ressourcenwerte ihrer befreundeten Welten weiter.
 - » Man kann nicht mehr als 14 Ressourcen haben. Überschüssige Ressourcen verfallen.
3. **Aufgeriebene Einheiten neu formieren:** Alle Spieler formieren gleichzeitig ihre aufgeriebenen Einheiten neu, indem sie die gekippten Figuren wieder aufstellen.
4. **Ereignisse und Warpstürme:** Beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn führt jeder Spieler folgende Unterschritte aus:
 - a. Der aktive Spieler zieht so viele Ereigniskarten von seinem Stapel, wie Befehlsmarker darauf liegen. Er wählt eine der gezogenen Karten, die ausgeführt werden soll, und legt die

anderen ab. Die Befehlsmarker legt er in seinen Spielbereich zurück.

- b. Der aktive Spieler wählt einen Warpsturm auf dem Spielplan und bewegt ihn in eine der beiden Richtungen, die vom Warpsturm-Bewegungssymbol der gewählten Ereigniskarte vorgegeben werden.

Hat der aktive Spieler keine Ereigniskarten gezogen, deckt er die oberste Karte seines Ereignisstapels auf und benutzt ihr Warpsturm-Bewegungssymbol, um einen Warpsturm zu bewegen. Die Fähigkeit der aufgedeckten Karte darf er nicht ausführen. Anschließend mischt er die Karte in seinen Ereignisstapel zurück.

- c. Falls der aktive Spieler mindestens 1 Ereigniskarte gezogen hat, führt er die Fähigkeit der gewählten Karte aus. Dann mischt er alle Ereigniskarten in seinen Stapel zurück (mit Ausnahme von „Plan“-Ereignissen, die im Spiel bleiben).
5. **Ende der Runde:** Der Startspieler reicht den Startspielermarker nach links weiter. Dann rückt er den Rundenmarker um ein Feld auf der Rundenleiste vor.
 - » Würde der Rundenmarker über die 8 hinausrücken, endet das Spiel und der Spieler mit den meisten Zielmarkern gewinnt.

Verwandte Themen: Ereigniskarten, Zielmarker, Einsatzphase, Aufgeriebene Einheiten, Strategiebefehl, Warpstürme, Sieg und Niederlage

PLANUNGSPHASE

In der Planungsphase legen die Spieler der Reihe nach ihre Befehlsmarker auf den Spielplan.

Beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn legt jeder Spieler einen **verdeckten** Befehlsmarker seiner Wahl auf das Befehlsmarkerfeld eines Sternensystems. Dies wird so lange fortgeführt, bis jeder Spieler 4 Marker gelegt hat.

- Befehlsmarker müssen entweder auf ein Sternensystem gelegt werden, in dem man mindestens eine Einheit oder ein Gebäude hat, oder auf ein Sternensystem, das benachbart zu einem liegt, in dem man mindestens eine Einheit oder ein Gebäude hat.
- Jeder Spieler muss im Zuge der Planungsphase vier Befehlsmarker legen. Man darf nicht mehr oder weniger als vier Marker legen.
- Enthält ein Sternensystem bereits einen oder mehrere Befehlsmarker, legt der aktive Spieler seinen Befehlsmarker auf den oder die bereits vorhandenen Marker und bildet so einen Befehlsstapel.
- In der folgenden Einsatzphase werden alle Befehlsmarker ausgeführt, die im Zuge der Planungsphase gelegt worden sind.

Verwandte Themen: Startspieler, Einsatzphase, Befehlsmarker, Stapel

PLAN-EREIGNISKARTEN

Siehe „Ereigniskarten“ auf S. 4.

PRODUKTIONSBEFEHL

Dieser Befehl wird benutzt, um neue Einheiten und Gebäude zu bauen. Um ihn auszuführen, führt man folgende Schritte der Reihe nach aus:

1. **Einheiten bauen:** Falls der aktive Spieler eine Fabrik im aktiven Sternensystem hat, darf er Einheiten bauen und sie in beliebige befreundete oder unkontrollierte Gebiete des aktiven Sternensystems setzen.
 - » Mit jedem ausgeführten Produktionsbefehl darf man maximal so viele Einheiten bauen, wie das Produktionslimit des aktiven Sternensystems erlaubt. Das Produktionslimit ist die Summe der Einheitenlimits aller befreundeten Welten im aktiven Sternensystem, die über eine Fabrik verfügen.

2. **Gebäude bauen:** Der aktive Spieler darf ein Gebäude bauen und es auf eine befreundete Welt im aktiven Sternensystem setzen.
 - » Pro Produktionsbefehl darf maximal 1 Gebäude gebaut werden.
 - » Jede Welt kann maximal 1 Gebäude enthalten, es sei denn, eine Karten- oder Fraktionsfähigkeit besagt Gegenteiliges.

Es gibt folgende Ausnahmen und Anmerkungen:

- Baut ein Spieler eine Einheit oder ein Gebäude aufgrund einer Karten- oder Fraktionsfähigkeit, so ist keine Fabrik dafür nötig.
- Um eine Einheit oder ein Gebäude bauen zu können, muss der aktive Spieler die Ressourcenkosten der Einheit bzw. des Gebäudes bezahlen. Manche Einheiten kosten zusätzlich einen Werkzeugmarker.
- Man kann nicht mehr Einheiten und Gebäude bauen, als Figuren im Spiel vorhanden sind. Wenn alle Figuren eines Einheiten- oder Gebäudetyps bereits auf dem Spielplan sind, kann man kein weiteres Exemplar davon bauen.
- Gebaute Einheiten können auf beliebige befreundete oder unkontrollierte Gebiete des aktiven Sternensystems gesetzt werden. Die Gebiete müssen nicht unbedingt eine Fabrik enthalten.
 - » Schiffe müssen in eine Leere gesetzt werden. Bodentruppen und Gebäude müssen auf eine Welt gesetzt werden.
- Beim Bauen von Einheiten darf man das Einheitenlimit eines Gebiets überschreiten. Nach Ausführung des Befehls muss man jedoch so viele Einheiten wählen und zerstören, bis man das Einheitenlimit wieder einhält.
- Ein Spieler kann keine Einheit bauen, deren Mindestkommandoebene über seiner gegenwärtigen Kommandoebene liegt.
- Sobald man aufgrund einer Karten- oder Fraktionsfähigkeit eine kostenlose Einheit oder ein kostenloses Gebäude setzt, muss man keine Ressourcen oder Werkzeugmarker ausgeben und man ignoriert die Mindestkommandoebene.

Verwandte Themen: Materialbeschränkung, Kommandoebene, Kosten, Fabriken, Kostenlose Einheiten, Werkzeugmarker, Befehlsmarker, Einheiten und Gebäude bauen, Gebäude, Einheiten

RAHMEN

Siehe „Nachbarschaft“ auf S. 8.

RESSOURCEN UND RESSOURCENRÄDER

Im Laufe des Spiels fördert man Ressourcen und gibt sie wieder aus, um Einheiten und Gebäude zu bauen und Aufwertungen zu erwerben. Wie viele Ressourcen man hat, wird mithilfe eines Ressourcenrades festgehalten.

- In der Organisationsphase dreht jeder Spieler sein Ressourcenrad um die Summe der Ressourcenwerte aller befreundeten Welten weiter. Nicht ausgegebene Ressourcen bleiben von Runde zu Runde bestehen. Sie gehen nicht verloren und verfallen auch nicht.
- Sobald man Einheiten oder Gebäude baut oder Aufwertungen erwirbt, stellt man sein Ressourcenrad um die Ressourcenkosten des gebauten oder erworbenen Objekts (Einheit, Gebäude oder Aufwertung) zurück.
 - » Man kann beim Bau einer Einheit oder eines Gebäudes einen Depotmarker ausgeben, um die Ressourcenkosten um 2 zu verringern.
- Jeder Spieler kann maximal 14 Ressourcen gleichzeitig haben.
- Bei Spielbeginn hat man so viele Ressourcen, wie auf dem Fraktionsbogen unter „Startstreitkräfte“ angegeben sind.

Verwandte Themen: Depotmarker, Kampfkarten und Kampfaufwertungen, Produktionsbefehl, Befehlsaufwertungen

ROUTE

Siehe „Bewegung von Bodentruppen“ auf S. 3.

RÜCKZUG

Wenn ein Spieler einen Kampf verliert, muss er alle seine Einheiten aus dem umkämpften Gebiet zurückziehen.

Es gelten unterschiedliche Rückzugsregeln für Angreifer und Verteidiger. Im Folgenden werden sowohl die allgemeinen als auch die speziellen Rückzugsregeln für Angreifer und Verteidiger erklärt.

- **Allgemein:** Es folgt eine Auflistung der allgemeinen Rückzugsregeln, die sowohl für den Angreifer als auch für den Verteidiger gelten.
 - » Bodentruppen müssen sich entlang einer gültigen Route zurückziehen.
 - » Nach dem Rückzug wird die Einheit aufgerieben.
 - » Alle am Rückzug beteiligten Einheiten müssen sich in dasselbe Gebiet bewegen.
 - » Das Rückzugsgebiet muss nicht benachbart zum umkämpften Gebiet liegen.
 - » Beim Rückzug kann das Einheitenlimit eines Gebiets überschritten werden. Nach Ausführung des Rückzugs muss man so viele Einheiten wählen und zerstören, bis man das Einheitenlimit wieder einhält. Es kann passieren, dass man zum Rückzug in ein Gebiet gezwungen wird, in dem man anschließend Einheiten zerstören muss.
 - » Bodentruppen müssen sich auf eine Welt zurückziehen, Schiffe in eine Leere.
 - » Gibt es kein Gebiet, in das sich eine Einheit zurückziehen könnte, wird sie zerstört.
 - » Manche Spieleffekte erlauben, dass sich eine Einheit während einer Kampfrunde zurückzieht. Für diesen Rückzug gelten die normalen Rückzugsregeln (abhängig davon, ob es sich um eine angreifende oder eine verteidigende Einheit handelt). Einheiten, die sich in diesem Schritt zurückziehen, erleiden keinen Schaden. Zieht ein Spieler alle seine Einheiten in diesem Schritt zurück, wird der Schritt „Schaden zuweisen“ trotzdem ausgeführt. Allerdings erleiden die zurückgezogenen Einheiten keinen Schaden.
 - » Jeder Rückzug (egal ob im Schritt „Gewinner ermitteln“ oder im Unterschritt „Kampfrunden“) wird als separater Rückzug behandelt. Demnach ist es möglich, dass sich Einheiten aus demselben Kampf in unterschiedliche Gebiete zurückziehen – ein Gebiet pro Rückzug –, falls mehrere Rückzüge stattfinden.
- **Angreifer:** Für den Angreifer gelten folgende spezielle Rückzugsregeln:
 - » Falls mindestens eine Einheit mit einem Vormarschbefehl in das umkämpfte Gebiet bewegt worden sind, müssen sich die Einheiten in ein Gebiet zurückziehen, aus dem mindestens eine Einheit gekommen ist, die den Kampf initiiert hat.
 - » Wurden alle Einheiten durch einen anderen Effekt als den Vormarschbefehl ins umkämpfte Gebiet gesetzt, können sie sich nicht zurückziehen und werden zerstört.
- **Verteidiger:** Für den Verteidiger gelten folgende spezielle Rückzugsregeln:
 - » Einheiten, die sich zurückziehen, müssen sich in ein befreundetes Gebiet bewegen. Gibt es kein befreundetes Gebiet, in das sie sich bewegen können, müssen sie sich in ein unkontrolliertes Gebiet bewegen.
 - » Das Rückzugsgebiet muss entweder im aktiven Sternensystem liegen oder in einem Sternensystem, das benachbart zum aktiven ist.
 - » Falls angreifende Einheiten aus einem benachbarten Sternensystem gekommen sind, können sich die Einheiten des Verteidigers **nicht** in dieses Sternensystem zurückziehen.
 - » Verteidigende Einheiten können sich nicht in ein Gebiet zurückziehen, aus dem angreifende Einheiten gekommen sind.

Verwandte Themen: Kampf, Bewegung von Bodentruppen, Bewegung von Schiffen, Aufgerieben und neu formiert werden

SCHADEN ERLEIDEN

Siehe „Schaden und Gesundheit“ auf S. 11.

SCHADEN UND GESUNDHEIT

Bei Kämpfen und Orbitalschlägen weisen die Spieler ihren Einheiten und Festungen Schaden zu. Erleidet eine Einheit oder Festung Schaden in Höhe ihres Gesundheitswerts, wird sie zerstört.

- Die Gesundheitswerte von Einheiten und Festungen stehen auf den Fraktionsbögen ihrer Spieler.
- Sobald man Schaden zuweisen muss, wählt man eine eigene Festung oder **nicht aufgeriebene** Einheit im Kampf, die den Schaden erleiden soll.
 - » Einer aufgeriebenen Einheit darf man nur dann Schaden zuweisen, wenn man ausschließlich aufgeriebene Einheiten **und** keine Festungen im Kampf hat.
- Falls der erlittene Schaden den Gesundheitswert der gewählten Einheit oder Festung erreicht oder übersteigt, wird sie zerstört und vom Spielplan entfernt.
 - » Überschüssigen Schaden (d.h. Schaden, der über die Gesundheit der gewählten Einheit oder Festung hinausgeht), muss man einer anderen Einheit oder Festung zuweisen.
 - » Dieser Vorgang wird so lange fortgesetzt, bis kein Schaden oder keine Einheiten und Festungen mehr übrig sind.
- Erleidet eine Einheit Schaden, ohne zerstört zu werden, wird sie aufgerieben.
 - » Ist die Einheit bereits aufgerieben, gibt es keine Auswirkungen.
 - » Der Schaden, den eine Einheit oder Festung erleidet, hält nur bis zum Ende der Kampfunde an. Er wird nicht auf kommende Kampfunden oder Kämpfe übertragen.
- Erleidet eine Festung Schaden, ohne zerstört zu werden, wird sie **nicht aufgerieben**: der Schaden wird ignoriert.
- Wenn Einheiten bei einem Orbitalschlag Schaden erleiden, aber nicht zerstört werden, werden sie **nicht aufgerieben**; der Schaden wird ignoriert.

Verwandte Themen: Festungen, Kampf, Zerstören, Orbitalschlag, Aufgerieben und neu formiert werden, Einheiten

SIEG UND NIEDERLAGE

Sobald ein Spieler mindestens so viele seiner Zielmarker gesammelt hat, wie Spieler an der Partie teilnehmen, endet das Spiel und er gewinnt.

- Falls mehrere Spieler gleichzeitig die Siegbedingung erfüllen, gewinnt der Spieler mit den meisten Zielmarkern. Bei Gleichstand gewinnt der beteiligte Spieler mit den meisten befreundeten Welten. Herrscht auch dabei Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den meisten Einheiten auf dem Spielplan. Bei erneutem Gleichstand teilen sich die beteiligten Spieler den Sieg.
- Im ersten Schritt der Organisationsphase sammeln alle Spieler gleichzeitig die Zielmarker ein, die zu ihrer Fraktion gehören und auf befreundeten Welten liegen.
 - » Die Zielmarker anderer Fraktionen kann man nicht einsammeln.
- Falls ein Spieler zu Beginn der Einsatzphase keine befreundeten Welten mehr besitzt, scheidet er aus dem Spiel aus. Seine Schiffe werden zerstört, er nimmt nicht mehr am Spiel teil und kann nicht mehr gewinnen.
 - » Sind alle Spieler bis auf einen ausgeschieden, gewinnt dieser das Spiel, unabhängig von der Anzahl seiner gesammelten Zielmarker.
- Gibt es am Ende der achten Spielrunde immer noch keinen Sieger, endet das Spiel und der Spieler mit den meisten gesammelten Zielmarkern gewinnt. Bei Gleichstand gelten die oben genannten Regeln.

Verwandte Themen: Gebiete, Zielmarker, Aus dem Spiel ausscheiden, Organisationsphase

SPIELAUFBAU

Bevor man mit *Verbotene Welten* beginnen kann, müssen folgende Aufbauschritte ausgeführt werden:

1. **Fraktionen wählen:** Jeder Spieler wählt eine Fraktion und nimmt sich das zugehörige Spielmaterial (Fraktionsbogen, Marker, Ereigniskarte, Aufwertungskarten, Kampfkarten und Einheiten).
2. **Startmaterial herausuchen:** Jeder Spieler sucht alles Spielmaterial heraus, das auf der Rückseite seines Fraktionsbogens unter „Startstreitkräfte“ aufgeführt ist.

Dann dreht er seinen Fraktionsbogen auf die Vorderseite und legt alles herausgesuchte Spielmaterial darauf. Zuletzt nimmt er sich ein Ressourcenrad und stellt es auf den Wert 6 ein – dieser Wert steht auch unter „Startstreitkräfte“ auf seinem Fraktionsbogen.
3. **Startspieler bestimmen:** Jeder Spieler legt einen seiner Gebäudekontrollmarker in den Deckel der Spielschachtel. Dann wird gemischt und 1 zufälliger Marker gezogen. Der zugehörige Spieler erhält den Startspielermarker.
4. **Spielplan zusammenstellen:** Der Spielplan wird in folgenden Unterschritten aufgebaut.
 - a. **Sternensystem-Tafeln verteilen:** Jeder Spieler nimmt sich die Tafel mit seinem Fraktionssymbol. Dann sammelt der Startspieler alle Tafeln ohne Fraktionssymbole ein, mischt sie unter dem Tisch und teilt zwei an jeden Spieler aus.
 - b. **Zielmarker verteilen:** Jeder Spieler gibt zwei seiner Zielmarker an jeden anderen Spieler und legt alle übrigen Marker in die Spielschachtel zurück.
 - c. **Spielplan aufbauen:** Beginnend mit dem Startspieler und dann weiter **im Uhrzeigersinn** legt jeder Spieler folgendermaßen eine Sternensystem-Tafel und Spielmaterial auf den Spieltisch:
 - i. **Sternensystem-Tafel legen:** Der Spieler wählt eine seiner Sternensystem-Tafeln und legt sie benachbart zu mindestens einer anderen Sternensystem-Tafel. Er darf die Tafel nicht so legen, dass sie die maximale Spielplangröße überschreiten würde (siehe S. 16 der Spielregel).
 - ii. **Einheiten und Gebäude setzen:** Der Spieler darf einen beliebigen Teil seiner Startstreitkräfte (die er in Schritt 2 herausgesucht hat) auf die gerade gelegte Tafel setzen. Dabei darf er die Einheitenlimits der Gebiete nicht überschreiten.
 - Gütermarker, die man als Teil seiner Startstreitkräfte erhält, werden nicht auf ein Sternensystem gelegt. Man behält sie auf seinem Fraktionsbogen, bis man sie im Laufe des Spiels benutzt.
 - Sobald man seine dritte Sternensystem-Tafel gelegt hat, muss man alle seine übrigen Starteinheiten und -gebäude darauf setzen.
 - iii. **Zielmarker legen:** Der Spieler **muss auf jedes Zielmarkerfeld** der gerade gelegten Tafel einen seiner gegnerischen Zielmarker legen. Dabei gelten folgende Einschränkungen:
 - Man darf nicht zwei Marker derselben Fraktion auf eine Sternensystem-Tafel legen.
 - Man darf den Zielmarker einer Fraktion nur dann legen, wenn es keine andere Fraktion gibt, von der man noch mehr Zielmarker hat.
 - Hat man alle in Unterschritt b) erhaltenen Marker platziert, legt man keine weiteren Zielmarker.
 - d. **Warpstürme legen:** Beginnend mit dem Spieler, **der das letzte Sternensystem gelegt hat**, und dann weiter **gegen den Uhrzeigersinn** legt jeder Spieler einen Warpsturm auf eine beliebigen Tafelkante. Auch die Außenkanten des Spielplans dürfen dabei gewählt werden.

5. **Ereignis-, Kampf- und Aufwertungsstapel bilden:** Jeder Spieler mischt seine Ereigniskarten und legt sie als verdeckten Stapel in seinen Spielbereich.

Dann sucht jeder Spieler die 10 Kampfkarten heraus, die oben links mit einem Fraktionssymbol markiert sind, und mischt sie zu seinem Kampfstapel zusammen.

Zuletzt bildet jeder Spieler zwei Aufwertungsstapel, jeweils bestehend aus den Befehlsaufwertungskarten seiner Fraktion und seinen übrigen Kampfkarten. Diese Stapel werden nicht gemischt. Man legt sie **offen** neben seinen Fraktionsbogen und achtet darauf, dass sie nicht mit dem Kampfstapel vermischt werden.

6. **Rundenleiste vorbereiten:** Die Rundenleiste wird neben den Spielplan gelegt; der Rundenmarker wird auf das Feld mit der 1 gelegt.
7. **Vorrat bilden:** Verstärkungsmarker, Depotmarker und Werkzeugmarker sowie Würfel und Plastikgebäude werden sortiert und in einen Vorrat neben dem Spielplan in Reichweite aller Spieler gelegt.

Nach Abschluss des Spieldaufbaus beginnt man mit der ersten Planungsphase.

Verwandte Themen: Zielmarker, Sternensysteme, Einheiten, Warpstürme

STÄDTE

Eine Stadt ist ein Gebäude, das man bauen oder erobern kann, um seine Kommandoebene zu erhöhen.

- Jede Stadt auf dem Spielplan erhöht die Kommandoebene ihres Besitzers um 1. Dies ermöglicht den Bau oder Erwerb höher-rangiger Einheiten und Aufwertungen.
- Mithilfe von Gebäudekontrollmarkern wird gekennzeichnet, welche Stadt welchem Spieler gehört.

Verwandte Themen: Kommandoebene, Produktionsbefehl, Gebäude

STAPEL

Verdeckte Befehlsmarker, die auf dem Befehlsmarkerfeld eines Sternensystems liegen, bilden einen Befehlsstapel. Ein solcher Stapel kann einen, aber auch mehrere aufeinanderliegende Marker enthalten.

- Nur der oberste Befehlsmarker eines Befehlsstapels kann vom aktiven Spieler aufgedeckt und ausgeführt werden.
- Man darf sich jederzeit die Vorderseite eines eigenen Befehlsmarkers ansehen, der **oben auf einem Befehlsstapel liegt**.
- Befehlsmarker, die unter anderen Befehlsmarkern in einem Stapel liegen, können nicht angesehen oder ausgeführt werden.
- Sobald man in der Planungsphase einen Befehlsmarker platziert, legt man ihn entweder auf einen bestehenden Befehlsstapel oder man beginnt einen neuen Stapel in einem Sternensystem, das noch keine Befehlsmarker enthält.
- Ein Befehlsmarker wird nach seiner Ausführung vom Befehlsstapel entfernt und entweder in den Spielbereich seines Besitzers oder auf dessen Ereignisstapel gelegt.
- Es können beliebig viele Befehlsmarker auf einem Befehlsstapel liegen.

Verwandte Themen: Planungsphase, Einsatzphase, Befehlsmarker

STARTSPIELER

Startspieler ist der Spieler, der den Startspielermarker besitzt.

- In jeder Phase wird der Startspieler als Erster zum aktiven Spieler, d.h. er legt den ersten Befehlsmarker, führt den ersten Befehl und die erste Ereigniskarte aus.
- Am Ende jeder Spielrunde reicht der Startspieler den Startspielermarker nach links weiter.

Verwandte Themen: Organisationsphase, Spieldaufbau

STERNENSYSTEME

Ein Sternensystem ist eine einzelne Tafel, bestehend aus vier Gebieten, die von goldenen Rahmen begrenzt sind.

- In der Mitte jeder Sternensystem-Tafel liegt ein sechseckiges Befehlsmarkerfeld, auf das die Spieler ihre Befehlsmarker legen.
- Manche Sternensystem-Tafeln haben ein aufgedrucktes Fraktionssymbol in ihrem Befehlsmarkerfeld. Dies zeigt an, welche Fraktion die Tafel beim Spieldaufbau platziert. Während des Spiels hat das Symbol keinen Effekt; jede Fraktion kann ihre Befehlsmarker darauf legen.
- Außerdem hat jedes Sternensystem einen Identifikationscode (bestehend aus Zahlen und Buchstaben) in einer Ecke. Er wird nur benutzt, um die Tafeln zu unterscheiden, und hat keinen Spieleffekt.

Verwandte Themen: Gebiete, Nachbarschaft, Stapel, Befehlsmarker, Spieldaufbau

STRATEGIEBEFEHL

Dieser Befehl wird benutzt, um neue Aufwertungen zu erwerben und in der Organisationsphase zusätzliche Ereignisse zu ziehen. Man führt ihn in folgenden Schritten aus:

1. **Aufwertung erwerben:** Der aktive Spieler darf maximal eine Kampfaufwertung und maximal eine Befehlsaufwertung aus seinen Aufwertungsstapeln erwerben.
 - » Der aktive Spieler darf nur dann Aufwertungen erwerben, wenn er mindestens eine Einheit oder ein Gebäude im aktiven Sternensystem hat.
2. **Befehlsmarker auf Ereignisstapel legen:** Der aktive Spieler nimmt den Befehlsmarker vom Spielplan und legt ihn auf seinen Ereignisstapel. Dadurch kann er später, in der Organisationsphase, eine Ereigniskarte ziehen.

Verwandte Themen: Ereigniskarten, Kampfkarten und Kampfaufwertungen, Befehlsaufwertungen, Organisationsphase

TAKTIK—EREIGNISKARTEN

Siehe „Ereigniskarten“ auf S. 4.

UMKÄMPFTE GEBIETE

Ein umkämpftes Gebiet ist ein Gebiet, das Einheiten und/oder Gebäude von zwei verschiedenen Fraktionen enthält.

- In den meisten Fällen entsteht ein umkämpftes Gebiet durch einen Vormarschbefehl. Es gibt aber auch Spieleffekte (z.B. Karten- und Fraktionsfähigkeiten), die ein Gebiet zu einem umkämpften Gebiet machen.
- Beim Ausführen eines Vormarschbefehls kann man seine Einheiten nicht so bewegen, dass mehr als ein umkämpftes Gebiet entsteht.
- Nach Ausführung eines Vormarschbefehls oder Spieleffekts, der ein Gebiet zu einem umkämpften Gebiet macht, müssen die kontrollierenden Spieler der Einheiten und Gebäude im umkämpften Gebiet einen Kampf ausführen.

Verwandte Themen: Gebiete, Vormarschbefehl, Kampf

UMWANDELN

Manche Karten lassen die Spieler ein Würfelsymbol in ein anderes umwandeln. Um diesen Effekt auszuführen, nimmt man einen Würfel mit dem angegebenen Symbol und dreht ihn auf das neue Symbol.

Verwandte Themen: Kampf, Orbitalschlag

VERLIEREN

Siehe „Erhalten und Verlieren“ auf S. 5.

VERSTÄRKUNGSMARKER

Verstärkungsmarker sind Güter, die man erhalten kann (Limit: 3). Benutzt werden sie als zusätzliche Einheiten im Kampf. Jeder Verstärkungsmarker wird wie eine Einheit der Kommandoebene 0 behandelt (Schiff oder Bodentruppe, je nachdem wo der Kampf stattfindet).

- Beim Ausführen eines Herrschaftsbefehls erhält man einen Verstärkungsmarker für jedes Verstärkungssymbol auf einer befreundeten Welt im aktiven Sternensystem. Man nimmt die Marker aus dem Vorrat und legt sie in den eigenen Spielbereich.
- Nachdem im Kampf gewürfelt worden ist, dürfen beide Spieler Verstärkungsmarker neben ihre Einheiten in das umkämpfte Gebiet legen.
 - » Zuerst entscheidet der Angreifer, wie viele Verstärkungsmarker er verwenden will, dann entscheidet der Verteidiger, wie viele Verstärkungsmarker er nutzen will.
 - » Man darf maximal so viele Verstärkungsmarker nutzen, wie man Einheiten im Kampf hat. Festungen zählen dabei nicht mit.
- Findet der Kampf auf einer Welt statt, werden Verstärkungsmarker wie Bodentruppen der Kommandoebene 0 behandelt.
- Findet der Kampf in einer Leere statt, werden Verstärkungsmarker wie Schiffe der Kommandoebene 0 behandelt.
- Was Regeln und Spieleffekte betrifft, werden Verstärkungsmarker im Kampf wie Plastikeinheiten behandelt (sie können sogar die Anforderungen von Einheitenfähigkeiten erfüllen).
- Verstärkungsmarker steuern keine Würfel zum Kampf bei. In allen anderen Belangen werden sie wie entsprechende Einheiten der Kommandoebene 0 behandelt.
- Wenn ein Verstärkungsmarker aufgerieben wird, dreht man ihn auf die aufgeriebene Seite.
- Nach Ausföhrung eines Kampfes werden alle Verstärkungsmarker, die in diesem Kampf benutzt worden sind, in den Vorrat zurückgelegt.
- Erlaubt eine Fähigkeit das Legen kostenloser Verstärkungsmarker, nimmt man die Marker aus dem Vorrat und legt sie in das umkämpfte Gebiet, neben die eigenen Einheiten. Diese Marker können auch **über** das normale Limit für Verstärkungsmarker im Kampf hinausgehen.



aufgeriebene Seite



nicht aufgeriebene Seite

Verwandte Themen: Güter, Kampf, Herrschaftsbefehl

VERTEIDIGER

Siehe „Kampf“ auf S. 6 oder „Orbitalschlag“ auf S. 9.

VORMARSCHBEFEHL

Der Vormarschbefehl ist einer der vier Befehlstypen, die ein Spieler zur Verfügung hat. Mit ihm kann man Einheiten bewegen und Kämpfe auslösen.

Um einen Vormarschbefehl auszuführen, führt der aktive Spieler die folgenden Schritte der Reihe nach aus:

1. **Schiffe bewegen:** Der aktive Spieler darf Schiffe in **beliebige** Leeren des aktiven Sternensystems bewegen. Die bewegten Einheiten können aus Leeren im aktiven Sternensystem und/oder **einem** benachbarten Sternensystem kommen.
Start- und Zielgebiet der bewegten Schiffe müssen nicht benachbart sein.
2. **Bodentruppen bewegen:** Der aktive Spieler darf Bodentruppen auf **beliebige** Welten des aktiven Sternensystems bewegen, sofern es eine gültige Route dorthin gibt (siehe „Bewegung von Bodentruppen“ auf S. 3). Die bewegten Einheiten können von Welten im aktiven Sternensystem und/oder **einem** benachbarten Sternensystem kommen.
3. **Kampf ausführen:** Falls es ein umkämpftes Gebiet gibt, führt der aktive Spieler einen Kampf aus. Anderenfalls darf er statt einem Kampf einen Orbitalschlag ausführen.

Es gibt folgende Ausnahmen und Anmerkungen:

- Falls der aktive Spieler im Zuge eines Vormarschbefehls Schiffe aus einem benachbarten Sternensystem bewegt hat, kann er mit demselben Befehl keine Bodentruppen aus einem anderen benachbarten Sternensystem bewegen.
- Bewegt der aktive Spieler Einheiten in ein Gebiet, das gegnerische Einheiten oder Gebäude enthält, entsteht ein umkämpftes Gebiet. Durch einen Vormarschbefehl darf maximal ein umkämpftes Gebiet entstehen.
- Beim Ausführen eines Vormarschbefehls darf der aktive Spieler das Einheitenlimit eines Gebiets überschreiten, aber er darf nicht mehr als 5 Einheiten ihre Bewegung im selben Gebiet beenden lassen.
 - » Nach dem Ausführen eines Befehls (inkl. aller Kämpfe, die im Zuge dessen ausgelöst wurden), muss der aktive Spieler so viele seiner Einheiten zerstören, bis das Einheitenlimit eines Gebietes eingehalten wird.
- Für das Bewegen von Einheiten gelten weitere Regeln und Einschränkungen (siehe „Bewegung von Bodentruppen“ auf S. 3 und „Bewegung von Schiffen“ auf S. 4).

Verwandte Themen: Nachbarschaft, Gebiete, Kampf, Umkämpfte Gebiete, Bewegung von Bodentruppen, Bewegung von Schiffen, Orbitalschlag, Befehlsmarker, Einheiten, Einheitenlimit, Warpstürme

WARPSTÜRME

Warpsturm-Marker werden beim Spielaufbau auf den Spielplan gelegt und in jeder Organisationsphase bewegt. Einheiten können sich nicht durch Warpstürme hindurchbewegen.

- Sternensysteme, die durch einen Warpsturm getrennt sind, gelten trotzdem noch als benachbart.

Verwandte Themen: Ereigniskarten, Organisationsphase, Spielaufbau

WARPSTÜRME BEWEGEN

In der Organisationsphase wählt jeder Spieler eine seiner gezogenen Ereigniskarten, die ausgeführt werden soll. Zuerst bewegt er einen Warpsturm seiner Wahl in eine der beiden Richtungen, die vom Warpsturm-Bewegungssymbol der gewählten Karte vorgegeben werden. Dann führt er die Fähigkeit der Karte aus.

Hat ein Spieler in der Organisationsphase keine Befehlsmarker auf seinem Ereignisstapel liegen, deckt er die oberste Ereigniskarte auf und bewegt einen Warpsturm seiner Wahl gemäß dem Warpsturm-Bewegungssymbol der aufgedeckten Karte. Dann legt er die Karte ab und mischt sie in den Stapel zurück, ohne ihre Fähigkeit auszuführen.

- Jedes Warpsturm-Bewegungssymbol gibt zwei mögliche Richtungen vor, in die ein Warpsturm bewegt werden kann.
 - » Falls man einen Warpsturm bewegen kann, muss man es auch tun.
 - » Kann man einen Warpsturm nur in eine der vorgegebenen Richtungen bewegen, muss man diese Richtung wählen.
 - » Man muss einen Warpsturm wählen, den man regulär bewegen kann.
 - » Kann man mit seiner gewählten Ereigniskarte keinen Warpsturm in eine der vorgegebenen Richtungen bewegen, bewegt man keinen Warpsturm.
- Jeder Warpsturm kann nur ein Mal pro Organisationsphase bewegt werden.
- Nachdem ein Warpsturm bewegt worden ist, dreht man den entsprechenden Marker um, damit klar ist, dass dieser Warpsturm in dieser Phase bereits bewegt worden ist. Am Ende der Runde werden alle Warpstürme wieder auf die rosa Seite gedreht.
- Ein Warpsturm kann nicht auf eine Kante bewegt werden, die bereits einen anderen Warpsturm enthält.
- Ein Warpsturm kann an der Außenkante des Spielplans bewegt werden, aber nicht über die Spielplangrenzen hinaus.

CREDITS

- Warpstürme werden immer so gelegt, dass sie entlang der Kante einer Sternensystem-Tafel oder entlang der gemeinsamen Kante zweier Sternensystem-Tafeln verlaufen. Der Warpsturm-Marker erstreckt sich über die gesamte Kante einer Sternensystem-Tafel und muss parallel zu dieser liegen.

Verwandte Themen: Ereigniskarten, Organisationsphase, Warpstürme

WELTEN

Eine Welt ist ein Gebiet, in dem ein Planet mit einem Banner abgebildet ist.

- Jede Welt hat ein Einheitenlimit. Die meisten haben auch einen Ressourcenwert.
- Die meisten Welten haben ein Gütersymbol. Beim Ausführen eines Herrschaftsbefehls erhält der aktive Spieler die Güter aller befreundeten Welten im aktiven Sternensystem.

Verwandte Themen: Güter, Gebiete, Herrschaftsbefehl, Ressourcen und Ressourcenräder, Sternensysteme, Einheitenlimit, Leere

WERKZEUGMARKER

Werkzeugmarker sind Güter, die man erhalten kann (Limit: 3). Man benötigt sie, um bestimmte Einheiten zu bauen, und kann sie ausgeben, um die Mindestkommandoebene einer Einheit zu senken.

- Beim Ausführen eines Herrschaftsbefehls erhält man einen Werkzeugmarker für jedes Werkzeugsymbol auf einer befreundeten Welt im aktiven Sternensystem. Man nimmt den Marker aus dem Vorrat und legt ihn in den eigenen Spielbereich.
- Manche Einheiten kosten nicht nur Ressourcen, sondern auch einen Werkzeugmarker. Diese Zusatzkosten werden durch ein Werkzeugsymbol unter den Ressourcenkosten der Einheit (auf dem Fraktionsbogen) dargestellt.
- Der aktive Spieler kann beim Bau einer Einheit einen Werkzeugmarker ausgeben, um die Mindestkommandoebene der Einheit vorübergehend um 1 zu senken.
 - » Diese Senkung bezieht sich nur auf eine Einheit – will man mehrere Einheiten mit gesenkter Mindestkommandoebene bauen, muss man auch mehrere Werkzeugmarker ausgeben.
 - » Man kann nicht mehr als einen Werkzeugmarker ausgeben, um die Mindestkommandoebene einer einzelnen Einheit zu senken.
- Werkzeugmarker können **nicht** ausgegeben werden, um die Mindestkommandoebene von Aufwertungskarten zu senken.

Verwandte Themen: Produktionsbefehl, Kommandoebene, Herrschaftsbefehl

WÜRFELIMIT

Siehe „Materialbeschränkung“ auf S. 8.

ZERSTÖREN

Sobald eine Einheit zerstört wird, entfernt man sie vom Spielplan und legt sie in den Spielbereich ihres Besitzers zurück. Zerstörte Gebäude legt man in den Vorrat für unbenutztes Spielmaterial.

- Zerstörte Einheiten und Gebäude können neu gebaut werden. Sie werden nicht aus dem Spiel entfernt.

Verwandte Themen: Schaden und Gesundheit

ZIELMARKER

Beim Spieldaufbau werden Zielmarker auf verschiedene Welten gelegt. Um das Spiel zu gewinnen, muss man Zielmarker der eigenen Fraktion in Höhe der Spieleranzahl sammeln.

- In Schritt 1 der Organisationsphase sammelt jeder Spieler die Zielmarker seiner Fraktion von den Welten ein, die für ihn als befreundet gelten. Gesammelte Zielmarker legt man auf den Fraktionsbogen, damit jeder sie auf einen Blick sehen kann.
- Man kann nur Zielmarker der eigenen Fraktion einsammeln.

Verwandte Themen: Organisationsphase, Sieg und Niederlage

Spielautoren: James Kniffen, Samuel W. Bailey und Corey Konieczka

Unter Mitarbeit von: Jonathan Ying

Produzent: Jason Walden

Regeltexte: Adam Baker

Weitere Texte von: Tim Flanders und Tim Huckelbery

Grafikdesign: Edge Studio und Monica Skupa mit Shaun Boyke

Schachtelillustration: Daarken

Illustration des Spielplans: Christian Schwager und Stephen Somers

Illustration des Spielmaterials: Erfian Asafat, Jacob Atienza, Sergio Camarena Bernabeu, Dimitri Bielak, Lin Bo, Matthew Bradbury, Jon Cave, Ramon Contini, Mauro Dal Bo, Vincent Devault, Alex Drummond, Alexandr Elichev, Piotr Foksowicz, Mariusz Gandzel, Diego Gisbert Llorens, Zachary Graves, Nicholas Gregory, Imaginary FS Pte LTD, Nikolaus Ingeneri, Taylor Ingvarsson, Jason Juta, Nicholas Kay, Igor Kieryluk, Matthias Kollros, Alex Konstad, Sam Lamont, Mark Molnar, Ameen Naksewee, Shane Pierce, Neil Roberts, Oleg Saakyan, Stephen Somers, Nikolay Stoyanov sowie das Design-Studio von Games Workshop

Künstlerische Leitung: Andy Christensen und John Taillon

Modellierung der Figuren: Big Idea Miniatures, Bexley Andrjack, Cory DeVore, Kursad Karatas, Derek LeBrun, Nick Miller, Gordon Robb und Romeo Salbatecu

Redaktion und Lektorat: Andrea Dell'Agnese und Julia Faeta

Figuren-Management: Jason Beaudoin

Abteilungsleiter Kunst: Andrew Navarro

Manager Grafikdesign: Brian Schomburg

Koordinator Qualitätssicherung: Zach Tewalthomas

FFG-Lizenzkoordination: Amanda Greenhart und Deb Freytag

Produktionsmanager: Eric Knight, Megan Duehn und Simone Elliott

Leitender Spielproduzent: Steven Kimball

Herausgeber: Christian T. Petersen

Testspieler: Tim Adams, Daniel Amborn, Bill Anderson, Joe Baranoski, Alexis Baroody, Dane Beltrami, Chiara Bertulesi, Adriano Bettucchi, Simone Biga, Bryan Bornmueller, Ben Brenner, Frank Brooks, Pippin Brown, Josh Callaway, Brandon Cooper, Ryan Crimmins, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Ronald DeValk, Rich Edwards, Brian Englestien, Julia Faeta, Silvia Faeta, Andrew Fischer, Mark Floodquist, Michael Gernes, Jason Glawe, Russell Hall, Sam Hartzell, Geoffrey Herman, Rich Hibard, James High, Matt Holland, Tim Huckelbery, Nathan I. Hajek, Bill James, Steve Johnson, Allan Kennedy, Kalar Komarec, Harison Lavin, Lukas Litzsinger, Matthew Locke, Andrea Marmioli, Dusty Marsh, Pim Mauve, Jon Maxton, James Meier, Aaron Meyers, Scott Milbuta, Jamin Ng, Matt Newman, Alex Orloff, Felipe Bannward Perina, Lee Peters, Matt Ryan, Brian Severson, Jamison Tooley, Sean Vyda und Brendan Weiskotten. Wir danken vielenmalen allen unseren Betatestern.

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Redaktion: Heiko Eller

Übersetzung: Susanne Kraft

Grafische Bearbeitung und Layout: Fiona Carey und Heiko Eller

Unter Mitarbeit von: Benjamin Fischer, Marcus Lange, Andrea Mohra, Niklas Bungardt, Pascal Wengert, Dennis Mohra, Rico Besteher und Marco Reinartz

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Wie immer danken wir allen Mitarbeitern von **Games Workshop**

Forbidden Stars © Copyright Games Workshop Limited 2015. *Forbidden Stars*, the *Forbidden Stars* logo, GW, Games Workshop, Space Marine, 40K, *Warhammer*, *Warhammer* 40,000, 40,000, the 'Aquila' Double-headed Eagle logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likeness thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under license. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners. No part of this product may be reproduced without specific permission. German version published by Heidelberger Spieleverlag. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

INDEX

A

Angreifer (siehe Kampf)	2
Aktiver Spieler	2
Aktives Sternensystem	2
Aufgerieben und neu formiert werden	2
Aufwertungskarten	2
Aus dem Spiel ausscheiden	3
Ausgeben	3

B

Befehlsmarker	3
Vormarschbefehl	13
Produktionsbefehl	9
Herrschaftsbefehl	6
Strategiebefehl	13
Befehlsaufwertungen	3
Befreundet (siehe Gebiete)	3
Bewegung von Bodentruppen	3
Bewegung von Schiffen	4

D

Depotmarker	4
-------------------	---

E

Einheiten	4
Einheiten und Gebäude bauen (siehe Produktionsbefehl)	4
Einheitenlimit	4
Einsatzphase	4
Ereigniskarten	4
Erhalten und Verlieren	5

F

Fabriken	5
Feindlich (siehe Gebiete)	5
Festungen	5

G

Gebäude	5
Festungen	5
Städte	12
Fabriken	5
Gebiete	5
Gesundheit (siehe Schaden und Gesundheit)	6
Gleichzeitig eintretende Effekte	6
Güter	6
Depotmarker	4
Werkzeugmarker	12
Verstärkungsmarker	14

H

Herrschaftsbefehl	6
-------------------------	---

K

Karten-Klarstellungen	16
Kampf	6
Kampfkarten ausführen	7
Kampfkarten und Kampfaufwertungen	7
Kampfrunde (siehe Kampf)	6
Kampfsymbole	8
Kampfmarker (siehe Kampfkarten ausführen)	7
Karten ablegen	8
Kommandoebene	8
Kosten	8
Kostenlose Einheiten	8

L

Leere	8
-------------	---

M

Materialbeschränkung	8
Moral	8

N

Nachbarschaft	8
Neu formieren (siehe Aufgerieben und neu formiert werden)	2
Nicht genug Spielmaterial (siehe Materialbeschränkung)	8

O

Orbitalschlag	9
Organisationsphase	9

P

Plan-Ereigniskarten (siehe Ereigniskarten) ..	9
Planungsphase	9
Produktionsbefehl	9
Produktionslimit (siehe Produktionsbefehl)	9

R

Rahmen (siehe Nachbarschaft)	10
Ressourcen und Ressourcenräder	10
Ressourcenkosten (siehe Kosten)	8
Route (siehe Bewegung von Bodentruppen)	10
Rückzug	10

S

Schaden erleiden (siehe Schaden und Gesundheit)	11
Schaden und Gesundheit	11
Sieg und Niederlage	11
Spielaufbau	11
Spielplan zusammenstellen (siehe Spielaufbau)	12
Städte	12
Stapel	12
Startspieler	12
Sternensysteme	12
Strategiebefehl	12

T

Taktik-Ereigniskarten (s. Ereigniskarten) ..	12
--	----

U

Umkämpfte Gebiete	12
Umwandeln	12
Unkontrolliert (siehe Gebiete)	5

V

Verlieren (siehe Erhalten und Verlieren)	5
Verstärkungsmarker	13
Verteidiger (siehe Kampf)	13
Vormarschbefehl	13

W

Warpstürme	13
Warpstürme bewegen	13
Welten	14
Werkzeugmarker	14
Würfel und Marker verlieren (siehe Erhalten und Verlieren)	5
Würfellimit (siehe Materialbeschränkung) ..	14

Z

Zerstören	14
Zielmarker	14

KURZÜBERSICHT

Es folgt ein kurzer Überblick über die wichtigsten Grundlagen des Spiels.

RUNDENÜBERSICHT

Jede Spielrunde besteht aus folgenden drei Phasen:

1. **Planungsphase:** Beginnend mit dem Startspieler legen die Spieler der Reihe nach je einen Befehlsmarker auf den Spielplan, bis jeder Spieler vier Befehlsmarker gelegt hat.
2. **Einsatzphase:** Beginnend mit dem Startspieler führen die Spieler der Reihe nach die gelegten Befehlsmarker aus.
3. **Organisationsphase:** Folgende Schritte werden ausgeführt:
 - a. Zielmarker einsammeln
 - b. Ressourcen fördern
 - c. Einheiten neu positionieren
 - d. Ereigniskarten ziehen, Warpstürme bewegen und Ereigniskarten ausführen
 - e. Ende der Runde (*Startspielermarker weiterreichen und Rundenmarker vorrücken*)

BEFEHLSMARKER



Produktion: Falls der aktive Spieler eine Fabrik im aktiven Sternensystem hat, kann er Ressourcen ausgeben, um Einheiten zu bauen. Dann kann er ein Gebäude auf einer befreundeten Welt im aktiven Sternensystem bauen.



Strategie: Falls der aktive Spieler eine Einheit oder ein Gebäude im aktiven Sternensystem hat, kann er eine Befehlsaufwertung, eine Kampfaufwertung oder beides erwerben. Dann legt er den Befehlsmarker auf seinen Ereignisstapel. Dadurch kann er später in der Organisationsphase eine Ereigniskarte ziehen.




Herrschaft: Der aktive Spieler erhält Güter von jeder befreundeten Welt im aktiven Sternensystem. Außerdem kann er die Sonderfähigkeit seines Fraktionsbogens nutzen.



Vormarsch: Der aktive Spieler kann seine Einheiten ins aktive Sternensystem bewegen und ggf. einen Kampf auslösen.

KAMPF

1. **Vorbereitung:**
 - a. Würfeln (*Anzahl der Würfel = Gesamtkampfwert der Einheiten*)
 - b. Kampfkarten ziehen (*Angreifer und Verteidiger ziehen je 5 Karten*)
 - c. Verstärkung anfordern
2. **Kämpfe durchführen:** (*drei Mal ausführen*)
 - a. Kampfkarten wählen
 - b. Kampfkarten ausführen (*Angreifer zuerst*)
 - c. Schaden zuweisen
3. **Abschluss**
 - a. Gewinner ermitteln (*aufgrund von* )
 - b. Gebäude einnehmen
 - c. Aufräumen (*Verstärkungsmarker und Kampfkarten ablegen*)

KARTEN – KLARSTELLUNGEN

Es folgen Klarstellungen für einzelne Karten.


BEFEHLSAUFWERTUNGEN

- **Schreckensritual:** Der Chaos-Spieler braucht keine Fabrik im aktiven Sternensystem, um die Einheit bauen zu können.
- **Tiefflugattacke:** Der Eldar-Spieler führt die Effekte aller geworfenen Würfel aus, auch wenn er seine Schiffe aus dem Sternensystem bewegt.
- **Totale Vernichtung:** Der Gegner, der Einheiten auf der Welt hat, kann eine beliebige Einheit oder ein Gebäude wählen und zerstören.

EREIGNISKARTEN










- **Beschwörung des Tzeentch:** Nur die Fähigkeit der gewählten Ereigniskarte wird ausgeführt. Das Warpsturm-Bewegungssymbol der Karte wird nicht ausgeführt.
- **Einreißän!:** Der Ork-Spieler muss an dem Kampf teilnehmen, um diese Fähigkeit nutzen zu können.
- **Exoditenkolonie:** Der Eldar-Spieler muss sich an die Beschränkung von 1 Gebäude pro Welt halten. Er kontrolliert das Gebäude, auch wenn er es auf eine unkontrollierte Welt setzt.
- **Vom Chaos verführt:** Der Chaos-Spieler muss an dem Kampf teilnehmen und die gegnerische Einheit muss sich im umkämpften Gebiet befinden.

KAMPFKARTEN

- **Mal des Nurgle:** Falls der Gegner keine aufgeriebene Einheit hat, erhält der Chaos-Spieler automatisch 2  durch die Einheitenfähigkeit (vorausgesetzt, er hat eine der erforderlichen Einheiten).
- **Mal des Tzeentch:** Diese Karte kann einen Verstärkungsmarker durch einen Chaos Space Marine ersetzen.
- **Panzeroffensive:** Vorhandene Kampfmarker werden in beiden „Schaden zuweisen“-Schritten verwendet und erst am Ende des zweiten Schritts abgelegt.
- **Serpent:** Durch den Einsatz dieser Karte darf nur ein weiteres umkämpftes Gebiet entstehen - selbst wenn sie mehrmals pro Kampf ausgespielt wird.
- **Vereintes Chaos:** Erst muss der Gegner entscheiden, ob er eine seiner Einheiten aufreiben will oder nicht. Dann entscheidet der Chaos-Spieler, welchen der möglichen Würfel er erhält.

SYMBOLÜBERSICHT

Kampfsymbole tauchen auf Würfeln, Kampfkarten und Kampfmarkern auf. Im Text werden sie folgendermaßen dargestellt:

- ,  und  sind Symbole, die auf Würfeln auftauchen.
-  und  sind Symbole, die auf Kampfmarkern auftauchen.
- ,  und  sind Symbole, die auf beliebigen Spielmaterialien auftauchen.
- Manche Effekte geben einem Spieler 1 . Um dies auszuführen, nimmt man 1 Würfel aus dem Vorrat, wirft ihn und legt ihn in den eigenen Spielbereich.