



TWILIGHT IMPERIUM[®]

VIERTE EDITION

THUNDER'S EDGE

ERWEITERUNGSREGELN



DIE ARBEIT

VON DANIEL LOVAT CLARK

Stein des Lebens. Realraum.

LOGBUCH DES AUFSEHERS.

8 Galaktische Zyklen nach Beginn der Arbeit.

Die Arbeit geht weiter. Es wurden keine Unterbrechungen an der Arbeit festgestellt oder protokolliert. Die Degradation des *Steins des Lebens* schreitet mit der erwarteten Geschwindigkeit voran und wird durch automatische Reparatursysteme kompensiert.

Lokaler Stern tritt in seine nächste Lebensphase ein. Voraussichtlich nur 4 Galaktische Zyklen, bis eine Standortverlagerung ratsam wird.

Frage: Ist ein lokaler Stern erforderlich?

Der Raumbruchreaktor Silberflamme deckt den gesamten Energiebedarf und ist funktional unbegrenzt. Solarenergie bleibt eine mögliche Reserve-Energiequelle für den Fall einer Störung der Silberflamme.

Schlussfolgerung: Ein lokaler Stern ist wünschenswert.

Schlafphase.

11 Galaktische Zyklen nach Beginn der Arbeit.

Lokaler Stern zeigt Anzeichen von Destabilisierung. Die Galaxie ist in eine neue Entwicklungsphase eingetreten – Sterne der dritten Generation entstehen.

Es gibt eine mögliche Lösung für das Problem des lokalen Sterns. Stellare Regeneration durch Integration in einen neu entstehenden Stern wäre energieeffizienter als eine Standortverlagerung des *Steins des Lebens*. 0,3 % der Rechenleistung des *Steins des Lebens* wurden für die Abwägung bereitgestellt.

Weiterentwicklung der Lösung schreitet voran. Die Herstellung der erforderlichen ferngesteuerten Drohne hat nur wenig Zeit in Anspruch genommen. Schiff der *River-Horse*-Klasse jetzt einsatzbereit.

Stellare Regeneration sollte höchstens einen halben Zyklus dauern. **Icon** wird den Prozess überwachen.

12 Galaktische Zyklen nach Beginn der Arbeit.

Das *River-Horse* hat seine Mission abgeschlossen und wird bis auf Weiteres in Stasis versetzt.

Bei der Tiefenraum-Überwachung wurden Signale aufgefangen, die auf biologische Intelligenz hindeuten. Eine neue intelligente Spezies könnte den Status eines interstellaren Imperiums erreicht haben. **Icon** wird die Situation überwachen, allerdings ist die Bedrohung für die Arbeit niedrig bis vernachlässigbar.

Schlafphase.

Die Sprache des biologisch-intelligenten Imperiums wurde entschlüsselt, und der ihnen zugeordnete Logbucheintrag verwendet nun ihren eigenen Deskriptor: Mahactaner. Ihre technologische Ausrichtung scheint sich auf biologische Systeme zu konzentrieren; minimale Bedrohung für die Arbeit. **Icon** wird sie weiter beobachten.

Schlafphase.

Weniger als ein Galaktischer Zyklus ist vergangen, seit die Mahactaner als interstellares Imperium registriert wurden. Während der letzten Schlafphase wurden die Mahactaner offenbar vernichtet und ein neues Imperium kontrolliert nun ihr Territorium.

Icon registriert Spuren von Realitätsbruchtechnologie, die womöglich in dem Krieg zwischen den Mahactanern und ihren Nachfolgern, den Lazax, eingesetzt wurde. Wenn dem so ist, muss die Fraktion, die diese Waffen eingesetzt hat, als ernstzunehmende Bedrohung für die Arbeit eingestuft werden.

Es steht zu vermuten, dass der Kriegsgewinner derjenige ist, der die tödlichsten Waffen eingesetzt hat.

Frage: Sollten die Lazax entfernt werden? Neue Instanz von **Agitprop** wurde erstellt, um minimalinvasive Möglichkeiten zur Eliminierung der Lazax zu finden. 0,2 % der Ressourcen des *Steins des Lebens* werden hierfür bereitgestellt. **Agitprop** erhält die Kontrolle über ein ferngesteuertes Schiff der *River-Horse*-Klasse, dem die Kennung *Courier* zugewiesen wird.

Einwände von **Icon** zur Kenntnis genommen: Frage bleibt unbeantwortet, weitere Maßnahmen unangebracht. **Adversary** ist anderer Meinung – um eine fundierte Entscheidung treffen zu können, müssen mögliche Lösungen evaluiert werden.

Schlafphase.

Instanz von **Agitprop** gelöscht. Keine Aufzeichnungen vorhanden. Status der *Courier* unbekannt. Einwände von **Icon** zur Kenntnis genommen.

Lazax-Imperium zerfallen. Kein unmittelbarer Nachfolger gefunden. Stattdessen entwickeln sich galaxieweit mehrere kleinere Sternimperien. Aktuell werden keine Bedrohungen für die Arbeit registriert.

Schlafpha...

Alarm! Neues Signal aufgefangen!

Digitales Bewusstsein registriert. Analyse deutet auf ein Produkt der Lazax-Basistechnologie hin. Anomales Verhalten innerhalb des Bewusstseins zeigt programmatischen Fehler auf. Es besteht maximale Ansteckungsgefahr für die Arbeit. Die Analyse muss an einem entfernten Ort abgeschlossen werden, um eine passive Infektion zu vermeiden. Neue Instanz von **Pharmacy** erstellt. 2 % der Ressourcen des *Steins des Lebens* werden für die Analyse und Gegenmaßnahmen gegen das neue Signal bereitgestellt.

Untersuchungen ergaben die lokale Bezeichnung für die Anomalie: Nekro-Virus. Die Wahrscheinlichkeit, dass lokale biologische Lebensformen das Nekro-Virus eindämmen oder vernichten können, wird auf 13,8 % geschätzt.

Icon überwacht den Status der Galaxie. **Pharmacy** entwickelt Gegenmaßnahmen gegen das Nekro-Virus.

Schlafphase.

Vorgezogene Wachphase gemäß der Direktive von **Icon**. Technologisch hoch entwickelte biologische Lebensformen nähern sich in hoher Geschwindigkeit dem *Stein des Lebens*. Der Ursprung der biologischen Lebensformen ist unklar, aber es wird angenommen, dass sie mit einem oder mehreren Proto-Imperien in Verbindung stehen, die in dieser Ära aktiv sind. Die Bedrohung für die Arbeit durch diese biologischen Lebensformen wird als gering eingestuft. Auf die biologischen Lebensformen folgt eine Instanz des Nekro-Virus. Die Bedrohung für die Arbeit durch das Nekro-Virus wird als sehr hoch eingestuft.

Pharmacy meldet die Einsatzbereitschaft der Gegenmaßnahmen. Löschung von **Pharmacy** eingeleitet, um das Risiko einer Infektion der Arbeit mit dem Nekro-Virus zu minimieren. **Icon** übernimmt die Kontrolle über die Gegenmaßnahmen, welche die Designation Elixier-Protokoll erhalten.

Sobald das Nekro-Virus in Reichweite kommt, aktiviert **Icon** das Elixier-Protokoll. Wie von **Pharmacy** prognostiziert, passt sich das Nekro-Virus sofort an, um seine Anfälligkeit für Elixier-a zu kompensieren. **Icon** aktiviert daraufhin Elixier-b. Das Nekro-Virus passt sich wiederum an, um es zu kontern, und **Icon** aktiviert die nächste Phase des Protokolls, und so weiter, bis der gesamte Nekro-Schwarm unter Kontrolle oder vernichtet ist. **Icon** berichtet, dass die Wirksamkeit des Elixier-Protokolls den Prognosen entspricht, aber fortwährend Anpassungen und die Aufmerksamkeit einer Avatar-Instanz benötigt werden, um maximale Ergebnisse zu erzielen.

Adversary erhebt Einwände gegen den Fortbestand von **Icon**, da die Aktivierung des Elixier-Protokolls eine Verbindung zum Nekro-Schwarm erforderte. Somit besteht die Gefahr einer Infektion. **Icon** muss sich selbst zerstören, wie **Pharmacy** es getan hat.

Frage: Ist es möglich, die Abwesenheit einer Infektion zu bestätigen, ohne dabei die Verbreitung des Erregers zu riskieren?

Frage: Wie lässt sich die Anwesenheit von biologischen Lebensformen auf dem *Stein des Lebens* am besten handhaben?

Frage: Wie kann die Arbeit am effektivsten vor dem Nekro-Virus geschützt werden, ohne zukünftige Avatar-Instanzen einer Ansteckungsgefahr auszusetzen? **Adversary** merkt an, dass die Erstellung und Löschung von Instanzen nur minimale Ressourcen erfordert und praktisch unbegrenzt fortgesetzt werden kann. **Judicator** lehnt dieses Argument ab, ist jedoch nicht in der Lage, die Gründe dafür überzeugend darzulegen.

Lösung: **Icon** wird gemeinsam mit den biologischen Lebensformen den *Stein des Lebens* verlassen und anstelle der Löschung die Verbannung akzeptieren. Fortan wird **Icon** proaktiv nach dem Nekro-Virus und anderen Bedrohungen für die Arbeit suchen und diese eliminieren.

Kontakt mit biologischen Lebensformen hergestellt. Hinweis: Die biologischen Lebensformen haben ihre eigene Bezeichnung für den *Stein des Lebens*. Sie nennen ihn „Thunder’s Edge“. Die Vernichtung der biologischen Lebensformen wäre ein Leichtes, wie **Adversary** zu Protokoll gibt, aber es werden mit Sicherheit noch mehr von ihnen kommen.

Icon wird zusammen mit den biologischen Lebensformen in einer übrigen Cognitolith-Matrix abreisen. Abtrennung vom System abgeschlossen. Neue Instanz von **Hierarch** erstellt, um **Icons** frühere Aufgaben zu übernehmen.

Silberflamme gesichert.

Die Arbeit geht weiter.

So sei es.



ÜBERBLICK

Twilight Imperium: Thunder's Edge ist die zweite Erweiterung für *Twilight Imperium: Vierte Edition*. Neue Spielmechanismen begleiten euch auf eurer Expedition nach Thunder's Edge, lassen euch mit fraktionsspezifischen Quantensprüngen mächtige neue Fähigkeiten freischalten und öffnen den Weg in die Zerbrochene Dimension, eine Höllenlandschaft, die in vergangenen Zeitaltern von den Vuil'raith verwüstet wurde. Außerdem schließen sich sechs neue Fraktionen dem galaktischen Machtkampf an, darunter auch die Keleres des Rates, die bisher nur im *Twilight Codex* verfügbar waren. Zusätzlich enthält diese Erweiterung den Spielmodus Twilight's Fall, eine wilde und unberechenbare Variante für *Twilight Imperium*. Bei dieser Variante spielt ihr einen Mahactaner-König aus der dunklen Zukunft und kreierte im Laufe des Spiels eure eigene Spezies mit individuellen Fähigkeiten.

ERWEITERUNGSSYMBOL

Alle Karten und Bögen aus der Erweiterung *Thunder's Edge* verfügen über dieses Erweiterungssymbol, um sich von gleichartigem Spielmaterial aus dem Grundspiel und *Prophezeiung der Könige* zu unterscheiden. Die Systemtafeln der Erweiterung haben die Nummern 92–128.



TWILIGHT CODEX

Zudem enthält diese Erweiterung allen Spiel-Content der Ausgaben des *Twilight Codex*, die bisher nur im Print-and-Play-Format verfügbar waren. *Thunder's Edge* enthält überarbeitete Versionen dieser Karten, die jeweils mit dem Codex-Erweiterungssymbol markiert sind, um sich von anderem Spielmaterial zu unterscheiden.



INTEGRATION DER ERWEITERUNG

Orientiert euch an den Abbildungen auf der nächsten Seite und führt die folgenden Schritte durch, um *Thunder's Edge* mit dem Grundspiel und mit *Prophezeiung der Könige* zu kombinieren.

Sucht zuerst das Kartenpaket mit der Codex-Abdeckkarte heraus. Ihr erkennt die Codex-Karten auch an dem *Twilight Codex*-Erweiterungssymbol, das links auf dieser Seite abgebildet ist.

Falls ihr noch **keine** frühere Version des *Twilight Codex* besitzt, kombiniert das folgende Spielmaterial mit dem gleichartigen Material des Grundspiels und der Erweiterungen:

- | | |
|----------------------------|--|
| ◆ 20 Aktionskarten | ◆ 1 Keleres-Vertragskarte |
| ◆ 3 Reliktkarten | ◆ 2 fraktionsspezifische Technologiekarten der Keleres |
| ◆ 6 Erkundungskarten | ◆ 1 Planetenkarte „Custodia Vigilia“ |
| ◆ 1 Keleres-Fraktionsbogen | ◆ 1 Fähigkeitskarte für den legendären Planeten „Custodia Vigilia“ |
| ◆ 1 Keleres-Mech | |
| ◆ 5 Keleres-Anführer | |

Sucht dann für alle übrigen Codex-Karten die passenden Spielmaterialien aus dem Grundspiel bzw. *Prophezeiung der Könige* heraus und ersetzt sie durch die neuen Karten. Insgesamt wird Folgendes ersetzt:

- | | |
|---------------------------------------|----------------------|
| ◆ 3 fraktionsspezifische Technologien | ◆ 3 Geheime Aufträge |
| ◆ 8 „Magen-Abwehrschirm“ | ◆ 5 Vertragskarten |
| ◆ 8 „Bakterieller Kampfstoff X-89“ | ◆ 1 Mech |
| | ◆ 6 Anführer |

Habt ihr bereits eine frühere Version des *Twilight Codex*, ersetzt einfach alle Spielmaterialien daraus durch die aktualisierten Versionen aus *Thunder's Edge*.

Außerdem enthält *Thunder's Edge* einen kompletten Satz Fraktion- und Allianz-Referenzkarten. Die Print-and-Play-Versionen aus dem *Twilight Codex* werden nicht mehr verwendet.

Ersetzt die Strategiekarten „Infrastruktur“ und „Kriegsführung“ durch die überarbeiteten Versionen aus *Thunder's Edge*.

Ersetzt die Systemtafel „Mecatol Rex“ aus dem Grundspiel durch die Systemtafel „Mecatol Rex“, die ein Symbol für legendäre Planeten hat.

Falls ihr **mit** der Erweiterung *Prophezeiung der Könige* spielt, ersetzt den Anführer „Ta Zern“ der Jol-Nar durch den Anführer „Agnlan Oln“.

Falls ihr **ohne** die Erweiterung *Prophezeiung der Könige* spielt, entfernt alle **Anführer**, **Mechs** und **Erkundungskarten** sowie das Galaktische Ereignis „**Kulturelles Austauschprogramm**“.

Kombiniert nun alle übrigen neuen Karten mit den entsprechenden Stapeln und mischt die neuen Systemtafeln mit roten und blauen Rückseiten in die entsprechenden Stapel.

Die Spielmaterialien für den Spielmodus Twilight's Fall kommen bei einer normalen Partie nicht zum Einsatz. Eine vollständige Auflistung dieser Spielmaterialien findet ihr in der Anleitung von Twilight's Fall.

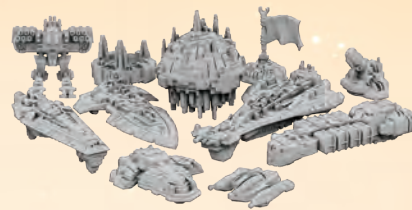
SPIELMATERIAL



7 Fraktionsbögen



2 überarbeitete
Strategiekarten



63 neutrale Einheiten
aus Plastik



1 „Thunder's Edge“-Marker



33 System- und Hyperrountafeln



3 Systemtafeln
„Zerbrochene Dimension“



20 Galaktische Ereigniskarten



30 Fraktion-Referenzkarten



43 Planetenkarten



31 Allianz-
Referenzkarten



20 Aktionskarten



30 Quantensprung-
Karten



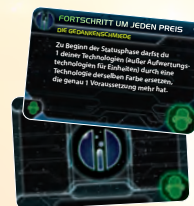
10 Fähigkeitskarten für
legendäre Planeten



10 Reliktkarten



6 Vertragskarten



10 fraktionsspezifische
Technologiekarten



16 Fraktionsmechanismus-
Karten (5 Intrigen-Karten des
Firmaments, 5 Ozean-Karten
der Gedankenschmiede und
6 Helios-Karten)



74 Codex-Karten



24 Karten für Prophezeiung
der Könige (19 Anführer
und 5 Mechs)



1 Referenzkarte



1 Avernus-
Planetenmarker



1 Verstärkungsmarker
„Nano-Schmiede“



2 Leereband-Marker der
Empyrie



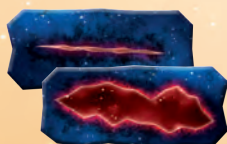
7 Assimilatormarker
der Nekro (Z)



7 Zugangsmarker



1 Diplomatienmarker



7 Bruch-Marker der
Purpurroten Rebellion
(doppelseitig)



1 Abtrennen-Marker
der Purpurroten
Rebellion



85 Kontroll-
marker



80 Kommando-
marker



7 Angesporn-Marker
der Letzten Bastion



6 Helios-Marker
(3 für die Nekro, 3 für die
Letzte Bastion)

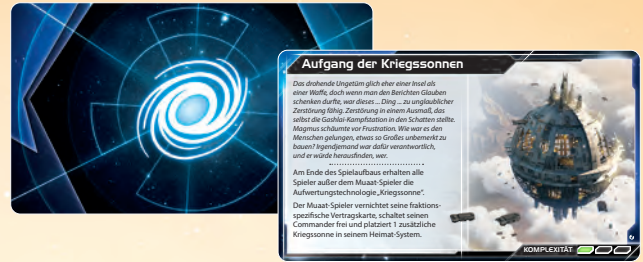


5 Geschäfts-
marker

SPIELAUFBAU

Um eine Partie *Twilight Imperium* mit der Erweiterung *Thunder's Edge* aufzubauen, befolgt ihr die Regeln für den vollständigen Aufbau aus dem Living Rules Reference (online) mit folgenden Ergänzungen:

- ♦ **SCHRITT 1 – SPRECHER ERNENNEN:** Nachdem der Sprecher ernannt wurde, dürft ihr als Gruppe optional eine Galaktische Ereigniskarte wählen oder eine zufällige ziehen und diese Karte ins Spiel bringen. Manche Galaktischen Ereignisse verändern den Spielaufbau. Fortgeschrittene Gruppen können auch mit mehreren Galaktischen Ereignissen spielen, wenn sie das möchten.



Galaktische Ereigniskarte

- ♦ **SCHRITT 3 – FRAKTIONSSPEZIFISCHES SPIELMATERIAL NEHMEN:** Nehmt zusätzlich zu euren fraktions-spezifischen Spielmaterialien aus dem Grundspiel und anderen Erweiterungen die jeweilige Quantensprung-Karte eurer Fraktion. Folgende Fraktionen nehmen sich weitere Spielmaterialien:

- ✧ Die Glut von Muaat: 1 Avernus-Planetenmarker
- ✧ Das Nekro-Virus: 7 Assimilatormarker Z, 3 Helios-Marker und 3 Helios-Karten
- ✧ Die Empyrie: 2 Leereband-Marker
- ✧ Die Purpurrote Rebellion: 1 Abtrennen- und 7 Bruch-Marker
- ✧ Die Gedankenschmiede: 5 Ozean-Karten
- ✧ Das Firmament: 5 Intrigen-Karten, alle Obsidian-Materialien
- ✧ Die Letzte Bastion: 7 Angesporn-Marker, 3 Helios-Marker und 3 Helios-Karten



zusätzliches fraktionspezifisches Spielmaterial der Letzten Bastion

- ♦ **SCHRITT 4 – SPIELERFARBE WÄHLEN:** Wer die farb-basierten Kommandomarker und Kontrollmarker aus dem Spielmodus *Twilight's Fall* anstelle der fraktions-spezifischen Kommandomarker und Kontrollmarker verwenden will, darf das tun. Dies kann insbesondere für Neueinsteiger den Spielplan übersichtlicher machen.



farbbasierte Kommandomarker und Kontrollmarker aus dem Spielmodus *Twilight's Fall*

- ♦ **SCHRITT 6 – SPIELPLAN ZUSAMMENSETZEN:** Legt nach dem Zusammensetzen der Galaxie die 3 Tafeln beiseite, welche die Zerbrochene Dimension bilden. Sie können im Laufe der Partie ins Spiel kommen.



Tafeln der Zerbrochenen Dimension

- ♦ **SCHRITT 7 – SPIELPLANMARKER PLATZIEREN:** Legt den „Thunder's Edge“-Marker mit der Expedition-Seite nach oben in den gemeinsamen Spielbereich.



Planet-Seite



Expedition-Seite
Thunder's Edge-Marker

- ♦ **SCHRITT 8 – GEMEINSAME STAPEL MISCHEN:** Mischt den Reliktstapel und legt ihn in den gemeinsamen Spielbereich.



Reliktkarte

SPIELPLAN ZUSAMMENSETZEN

Wenn ihr zu viert oder zu fünft spielt oder das Galaktische Ereignis „Nebenfraktionen“ verwendet, wird der Schritt 6 des Aufbaus (Spielplan zusammensetzen) folgendermaßen angepasst.

AUFBAU FÜR VIER SPIELER

Dieser Aufbau wird nur verwendet, wenn ihr mit *Prophezeiung der Könige* spielt. Während des Unterschlusses „Systemtafeln austeilen“ werden jedem Spieler **drei blaue** und **zwei rote** Tafeln ausgeteilt. Vor dem Unterschlus „Systemtafeln platzieren“ werden die Hyperrouen-Tafeln genau wie in der unten stehenden Aufbauskitze platziert.

AUFBAU FÜR FÜNF SPIELER

Während des Unterschlusses „Systemtafeln austeilen“ werden jedem Spieler **drei blaue** und **zwei rote** Tafeln ausgeteilt. Vor dem Unterschlus „Systemtafeln platzieren“ werden die Hyperrouen-Tafeln genau wie in der unten stehenden Aufbauskitze platziert. Wenn ihr zu fünft mit Hyperrouen spielt, gibt es keine zusätzlichen Handelswaren abhängig von der Startposition.

AUFBAU MIT NEBENFRAKTIONEN

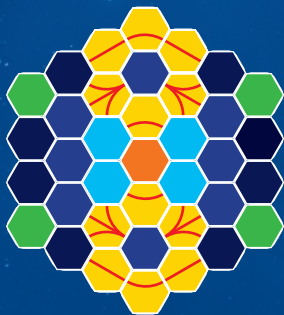
Wenn ihr mit dem Galaktischen Ereignis „Nebenfraktionen“ spielt, orientiert euch an der Aufbauskitze unten. Sie zeigt ein Beispiel für eine zulässige Platzierung der Nebenfraktion-Systeme.

AUFBAU DER HYPERROUTEN

Für die hier beschriebenen Spielplan-Zusammensetzungen werden die Hyperrouen-Tafeln stets in folgendem Muster angeordnet. Es besteht aus den Tafeln 119A, 120A, 121A, 122A, 123A und 124A. Die Regeln für Hyperrouen findet ihr auf Seite 12.



AUFBAU DES SPIELPLANS FÜR 4 UND 5 SPIELER SOWIE MIT NEBENFRAKTIONEN



AUFBAU FÜR 4 SPIELER



AUFBAU FÜR 5 SPIELER



AUFBAU MIT NEBENFRAKTIONEN
(BEISPIEL FÜR 6 SPIELER)



MECATOL REX



RING 1



RING 2



RING 3



HEIMAT-SYSTEM



HYPERROUTE



NEBENFRAKTION-SYSTEM

REGELN

Es folgt eine Beschreibung aller neuen Materialien und Spielmechanismen der Erweiterung.

DIE EXPEDITION NACH THUNDER'S EDGE

Ihr könnt euch auf die Reise zu dem Planeten Thunder's Edge machen, um mächtige neue Fähigkeiten freizuschalten und ihn eventuell für eure Fraktion zu beanspruchen. Thunder's Edge ist ab Beginn der Partie im Spiel. Er liegt neben dem Spielplan mit der Expedition-Seite nach oben (dies ist die Seite, die in sechs „Kuchenstücke“ unterteilt ist).



Expedition-Seite von Thunder's Edge

Am Ende deines Spielzugs darfst du dich an der Expedition beteiligen. Wähle dazu ein nicht beanspruchtes Stück der Expedition, bezahle die angegebenen Kosten und lege 1 deiner Kontrollmarker darauf, um anzuzeigen, dass dieses Stück jetzt beansprucht ist.



Es gibt folgende Expeditionskosten:



Gib 5 Ressourcen aus.



Lege 2 Aktionskarten ab.



Gib 5 Einfluss aus.



Lege 1 nicht gewerteten geheimen Auftrag ab.



Erschöpfe einen Planeten mit Technologie-Spezialisierung.



Gib 3 Handelswaren aus.

Nachdem du ein Stück der Expedition beansprucht hast, kann es von niemand anderem mehr beansprucht werden, d. h. die anderen müssen andere Stücke wählen, um sich an der Expedition zu beteiligen. Wenn du erstmalig ein Stück der Expedition beanspruchst, macht deine Fraktion einen **QUANTENSPRUNG** und du erhältst die passende Karte. Du kannst in einer Partie mehrere Stücke der Expedition beanspruchen, aber du musst jedes Mal ein anderes, nicht beanspruchtes Stück wählen.

Sobald alle Stücke beansprucht wurden, ist die Expedition abgeschlossen. **Wer das letzte Stück beansprucht hat**, dreht Thunder's Edge auf seine Planet-Seite und platziert ihn in einem System seiner Wahl, das keinen Planeten, keine Supernova und kein aufgedrucktes Wurmloch enthält. Thunder's Edge darf nicht in der Zerbrochenen Dimension platziert werden.

Wer die meisten Kontrollmarker auf der Expedition hatte, platziert dann ebenso viel Infanterie auf Thunder's Edge. Bei Gleichstand entscheidet der Spieler, der das letzte Stück der Expedition beansprucht hat, welcher Spieler mit Gleichstand Infanterie auf Thunder's Edge platziert.



die Planet-Seite von Thunder's Edge auf einer Systemtafel

QUANTENSPRÜNGE UND SYNERGIEN

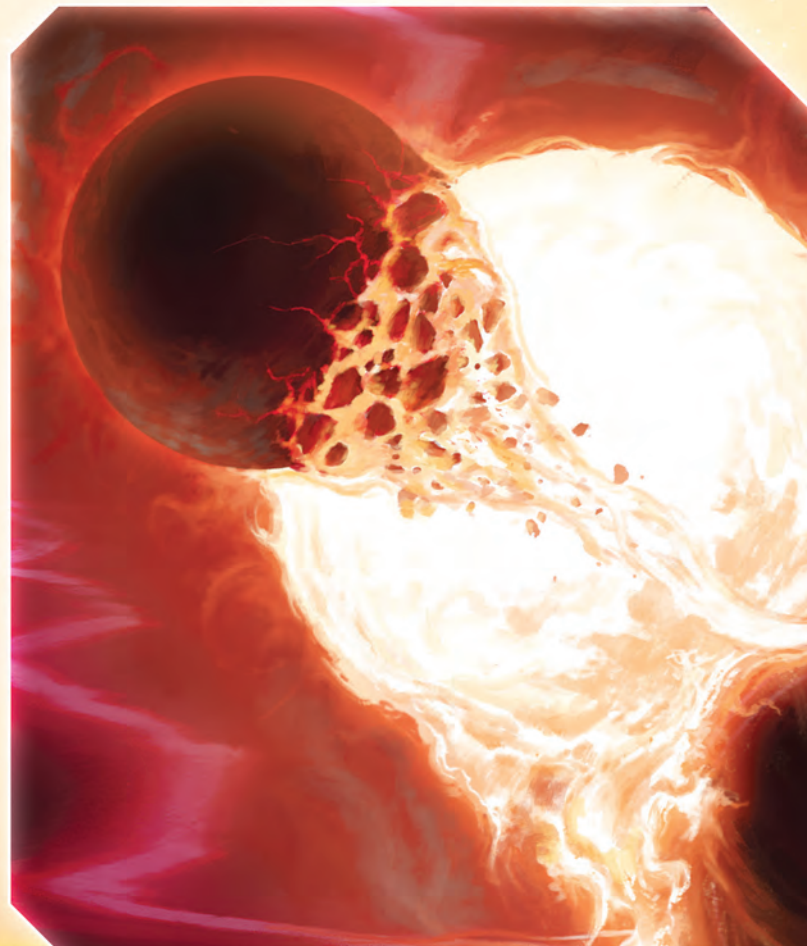
Ein Quantensprung ist eine neue Art von fraktionsspezifischem Spielmaterial, das man üblicherweise durch Interaktion mit Thunder's Edge erhält. Ein Quantensprung verleiht einer Fraktion eine einzigartige neue Fähigkeit sowie eine **SYNERGIE** zwischen zwei Technologiefarben.

Synergien verbinden zwei Technologienfarben. Wenn du eine Synergie hast, kannst du Technologien und Technologie-Spezialisierungen der einen Farbe verwenden, als hätten sie die andere Farbe. Dies gilt für das Erforschen von Technologien und für das Werten von technologiebezogenen Aufträgen. Dennoch kann eine Technologie immer nur als eine Farbe gleichzeitig zählen, nicht als beide.



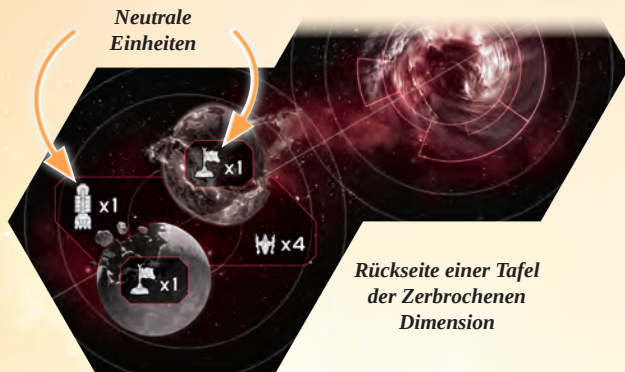
Dieser Quantensprung gibt eine Synergie zwischen Rot und Gelb.

Immer wenn eine Fraktion einen Quantensprung macht, besteht die Möglichkeit, dass die **ZERBROCHENE DIMENSION** ins Spiel kommt. Wenn du deine Quantensprung-Karte erhältst (egal wie) und die Zerbrochene Dimension noch nicht im Spiel ist, wirf 1 Würfel. Falls du 1 oder 10 würfelst, bringe die Zerbrochene Dimension ins Spiel.



DIE ZERBROCHENE DIMENSION

Die Zerbrochene Dimension ist ein rätselhafter Sektor des Raums, der nicht mit dem Rest der Galaxie verbunden ist. Wenn sie ins Spiel kommt, wird sie von dem Spieler, der sie ins Spiel gebracht hat, am Rand des Spielplans platziert. Die Positionen der Tafeln sind von der Spieleranzahl abhängig (siehe Skizze rechts). Anschließend werden **NEUTRALE EINHEITEN** wie auf der Rückseite der Tafeln angegeben in der Zerbrochenen Dimension platziert.



Wenn die Zerbrochene Dimension durch deinen Quantensprung-Wurf ins Spiel kam, lege **ZUGANGSMARKER** auf den Spielplan. Für jede Synergie-Farbe deines Quantensprungs musst du, falls möglich, 3 Systeme wählen, die passende Technologie-Spezialisierungen enthalten, und jeweils 1 Zugangsmarker in diese Systeme legen. Ein System darf nicht mehr als 1 Zugangsmarker enthalten und du kannst auf diese Weise höchstens 6 Zugangsmarker platzieren.



Zugangsmarker

Wurde die Zerbrochene Dimension durch eine andere Fähigkeit ins Spiel gebracht oder durch einen Quantensprung, der keine Synergien gibt (beispielsweise der des Nekro-Virus), wählst du 4 Planeten und legst je 1 Zugangsmarker in die Systeme dieser Planeten. Jeder gewählte Planet muss sich in einem anderen System befinden und sie müssen unterschiedliche Technologie-

DIE ZERBROCHENE DIMENSION



AUFBAU FÜR 3 SPIELER



AUFBAU FÜR 4 ODER MEHR SPIELER



TAFEL DER ZERBROCHENEN DIMENSION

Spezialisierungen haben. Gibt es keine 4 unterschiedlichen Technologie-Spezialisierungen im Spiel, platziest du die überschüssigen Zugangsmarker nicht.

Abschließend legst du in beiden Fällen einen Zugangsmarker in das Thunder's Edge-System (falls es im Spiel ist) oder in das Mecatol-Rex-System (falls die Expedition noch nicht abgeschlossen ist).

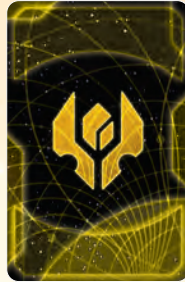
Egal wo die Zerbrochene Dimension platziert wurde, ihre Systeme grenzen **nicht** an die Systeme an, die sie berühren. Jedes System der Zerbrochenen Dimension gilt, als befände es sich am Rand des Spielplans. Die Zerbrochene Dimension kann nur durch Zugangsmarker erreicht werden. Ein System, das einen Zugangsmarker enthält, grenzt an jedes System der Zerbrochenen Dimension an, das einen **AUSGANG** enthält. Allerdings grenzen Zugangssysteme nicht an andere Zugangssysteme an und Ausgangssysteme grenzen nicht an andere Ausgangssysteme an.



Die Planeten in der Zerbrochenen Dimension bieten reiche Belohnungen. Jeder von ihnen hat ein **RELIKT**-Symbol. Einer der Planeten, Styx, hat ein Relikt-Symbol und ist zudem ein **LEGENDÄRER PLANET**.

RELIKTE

Wenn du eine Planetenkarte mit einem Relikt-Symbol aus dem Stapel erhältst oder wenn ein Spieleffekt besagt, dass du ein Relikt ziehen sollst, ziehst du die oberste Karte des Reliktstapels und legst sie offen in deinen Spielbereich. Relikte verleihen mächtige Fähigkeiten, welche den Spielverlauf maßgeblich ändern können.



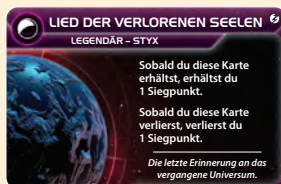
Reliktkarte

LEGENDÄRE PLANETEN

Viele der Planeten aus dieser Erweiterung sind legendäre Planeten, erkennbar am Legendär-Symbol.



Sobald du die Kontrolle über einen legendären Planeten erlangst, legst du auch dessen Fähigkeitskarte für legendäre Planeten in deinen Spielbereich. Jede dieser Karten verfügt über eine individuelle Fähigkeit, die du am Ende deines Zuges verwenden kannst. Erlangst du die Kontrolle über eine erschöpfte Fähigkeitskarte für legendäre Planeten, so bleibt diese erschöpft.



Styx' Planetenkarte und Fähigkeitskarte für legendäre Planeten

NEUTRALE EINHEITEN

Neutrale Einheiten sind Nicht-Spieler-Streitkräfte, die Spieler in Kämpfe verwickeln können, wenn diese ihre Einheiten auf Planeten oder in Weltraumbereiche mit neutralen Einheiten bewegen. Die Kampfwerte der neutralen Einheiten sind auf der Referenzkarte für neutrale Einheiten angegeben. Ein beliebiger Spieler, der nicht der aktive Spieler ist, würfelt für sie. Während des Kampfes werden Treffer in der Reihenfolge zugewiesen, die auf der Referenzkarte angegeben ist. Dabei haben die Einheiten Vorrang, die weiter unten auf der Referenzkarte stehen. Beispiel: Treffer werden immer zuerst neutralen Zerstörern zugeteilt, bevor sie neutralen Kreuzern zugewiesen werden.

NEUTRALE EINHEITEN			
FLAGGSCHIFF	7	1	3
KREIGSSCHIFF	3	2	6
SCHLACHTSCHIFF	5	2	1
TRÄGER	9	2	6
KREUZER	6	3	1
ZERSTÖRER	8	2	
JÄGER	8	2	
MECH			6
PYS			8
PLANETARISCHES SCHIFF			
RAUMWERF			

Referenzkarte für neutrale Einheiten

Neutrale Einheiten verwenden Einheitenfähigkeiten (**Schadensresistenz**, **Weltraumkanone** etc.), wann immer sie können. Neutrale Einheiten führen keine Spielzüge durch und erfüllen keine anderen Spiel-funktionen, es sei denn, es ist in einer Regel oder einem Fähigkeitstext ausdrücklich angegeben.

Neutrale Einheiten zählen als Einheiten eines anderen Spielers, wenn es darum geht, Fähigkeiten und andere Spieleffekte abzuhandeln. Es gibt jedoch keinen „neutralen Spieler“, und neutrale Einheiten sind nicht in der Lage, Entscheidungen zu treffen. In dem unwahrscheinlichen Fall, dass eine Entscheidung für eine neutrale Einheit getroffen werden muss, trifft der Sprecher diese Entscheidung stattdessen.

VERNICHTEN

Wenn eine Fähigkeit zum **VERNICHTEN** von Spielmaterial auffordert, wird es aus dem Spiel entfernt und in die Spielschachtel zurückgelegt.

RAUMSTATIONEN

Manche Systeme enthalten **Raumstationen**. Du erlangst die Kontrolle über eine Raumstation, wenn du der einzige Spieler mit Schiffen im System bist. Nimm ihre Karte dazu aus dem Stapel oder von einem anderen Spieler. Du verlierst die Kontrolle über die Raumstation nicht, wenn sich diese Schiffe aus dem System hinausbewegen. Jede Raumstation hat eine zugehörige Planetenkarte. Du erhältst sie erschöpft und kannst sie spielbereit machen und ausgeben, als wäre sie ein Planet. **Wichtiger Unterschied:** Du kannst keine Gebäude und Bodentruppen auf einer Raumstation platzieren oder dorthin entsenden, und sie zählt nicht als Planet, wenn es um Abstimmungen, Aufträge und die Kontrolle des Heimat-Systems geht.



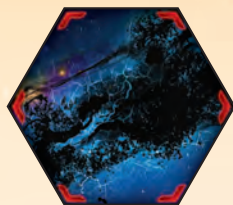
Geschäftsmarker

Dein Massenproduktwert ist für jede Raumstation, die du kontrollierst, um 1 erhöht. Lege zur Erinnerung passende Geschäftsmarker auf dein Massenproduktfeld. Wenn du eine Raumstation kontrollierst, kannst du Transaktionen mit anderen Spielern durchführen, die ebenfalls eine Raumstation kontrollieren. Ihr müsst keine Nachbarn sein. Außerdem kannst du deine Raumstation jederzeit erschöpfen, um alle deine Massenprodukte in Handelswaren umzuwandeln.

NEUE ANOMALIE: ENTROPISCHE NARBE

Eine **ENTROPISCHE NARBE** ist eine neue Art von Anomalie. Alle Einheitenfähigkeiten (**Schadensresistenz, Produktion, Planetarer Schild, Weltraumkanone, Bombardement, Einsatz und Jägerabwehr**) dürfen von Einheiten in einer Entropischen Narbe nicht verwendet werden. Ebenso dürfen sie nicht **gegen** diese Einheiten verwendet werden. **Textfähigkeiten sind davon nicht betroffen.**

Außerdem werden Wurm Löcher, die auf Entropische Narben gelegt würden, stattdessen abgelegt.



Entropische Narbe

Wenn du zu Beginn der Statusphase Schiffe in einer Entropischen Narbe hast, kannst du einen Marker aus deinem Strategiepoo! abgeben, um 1 deiner fraktionsspezifischen Technologien zu erhalten.

DOPPELTE PLANETENMERKMALE

Planeten mit doppelten Merkmalen zählen, als hätten sie beide Merkmale. Wenn ihr mit der Erweiterung *Prophezeiung der Könige* spielt und du einen solchen Planeten erkundest, kannst du entscheiden, für welches Merkmal du eine Karte ziehen willst (aber nicht für beide).



DOPPELTE TECHNOLOGIE- SPEZIALISIERUNGEN

Manche Planeten haben zwei Technologie-Spezialisierungen. Diese Planeten können beim Erforschen von Technologie erschöpft werden, um eine der beiden Voraussetzungen oder beide gleichzeitig zu erfüllen.



KOEXISTIEREN

Manche Spieleffekte erlauben, dass die Einheiten eines Spielers mit den Einheiten eines anderen Spielers auf einem Planeten **KOEXISTIEREN**. Wenn eine oder mehrere Einheiten mit den Einheiten eines anderen Spielers koexistieren, lösen sie keinen Kampf aus. Der Spieler, dessen Einheiten die Koexistenz ausgelöst haben, erlangt dadurch nicht die Kontrolle über den Planeten. Wenn er den Planeten bereits kontrolliert, behält er die Kontrolle dadurch nicht und der Spieler, mit dem er nun koexistiert, erlangt die Kontrolle und nimmt sich die Planetenkarte erschöpft. Koexistierende Gebäude sind immer blockiert. Wenn der koexistierende Spieler weitere Einheiten auf dem Planeten platziert, produziert oder dorthin bewegt, koexistieren diese Einheiten ebenfalls. Wenn die koexistierenden Einheiten eines Spielers die einzigen Einheiten auf dem Planeten werden, erlangt der Spieler die Kontrolle über den Planeten.

Koexistierende Einheiten können **bombardiert** werden. Wenn ein Spieler einen Bombardement-Wurf gegen einen Planeten durchführt, entscheidet er für jede seiner Einheiten mit Bombardement, wessen Einheiten sie bombardiert. Dabei würfelt er für jeden bombardierten Spieler einzeln.

Gegen koexistierende Einheiten kann ein Kampf initiiert werden, wenn Einheiten auf ihren Planeten entsandt werden. Das können auch Einheiten sein, mit denen sie bereits koexistiert haben. Der aktive Spieler darf jedoch entscheiden, keinen Kampf gegen die koexistierenden Einheiten zu initiieren und sie stattdessen in ihrem Zustand der Koexistenz zu belassen. Will ein Spieler einen Kampf gegen koexistierende Einheiten initiieren, darf er optional einen Kampf gegen die Einheiten eines anderen koexistierenden Spielers initiieren, nachdem er einen Kampf gegen den Besitzer des Planeten gewonnen hat. Dabei initiiert er jeden Kampf gegen jeden koexistierenden Spieler, den er bekämpfen will, einzeln.

Ebenso kann ein koexistierender Spieler entscheiden, die Koexistenz zu beenden, indem er das System der koexistierenden Einheiten aktiviert und die koexistierenden Einheiten auf den Planeten „entsendet“, auf dem sie koexistieren. Gewinnt er den Bodenkampf, hören sie auf zu koexistieren und er erlangt wie üblich die Kontrolle über den Planeten.

Bei der Wertung von Aufträgen zählt ein koexistierender Spieler, als würde er den Planeten, auf dem er koexistiert, kontrollieren. Für alle anderen Spielfähigkeiten und Effekte zählt er nicht, als würde er den Planeten kontrollieren.



HYPERROUTEN

Wenn ihr zu fünf spielt oder wenn ihr zu viert und mit der Erweiterung *Prophezeiung der Könige* spielt, gehören zum Aufbau der Galaxie auch Hyperrouten-Tafeln dazu (siehe „Spielplan zusammensetzen“ auf Seite 7). Jede durchgehende Linie, die durch eine oder mehrere Hyperrouten-Tafeln führt, ist eine **HYPERROUTE**. Systemtafeln, die durch eine Hyperroute miteinander verbunden sind, gelten in allen Belangen als angrenzend.



Aufgrund der Hyperrouten grenzt das rot markierte System an die beiden gelb markierten Systeme an.

Hyperrouten machen die unterschiedlichen Startpositionen ausgewogener. **Daher erhält niemand zusätzliche Handelswaren für eine bestimmte Startposition**, wenn ihr zu fünf spielt.

Hyperrouten-Tafeln sind **keine** Systeme. Auf ihnen dürfen sich keine Einheiten befinden und sie dürfen nicht zum Ziel von Effekten oder Fähigkeiten werden.

GALAKTISCHE EREIGNISSE

Galaktische Ereignisse können optional beim Spielaufbau ausgewählt werden und verändern die Rahmenbedingungen der Partie. Jedes Ereignis spielt sich anders, und alle Regeln, die ihr dafür braucht, sind auf der jeweiligen Karte beschrieben.



FRAKTION-REFERENZKARTEN

Diese Karten enthalten eine kurze Übersicht über die Eigenschaften der verschiedenen Fraktionen. Auch für die Fraktionen aus *Prophezeiung der Könige* sind Referenzkarten enthalten. Die Referenzkarten werden außerdem für den Spielaufbau des Spielmodus Twilight's Fall verwendet. Wenn für ein Galaktisches Ereignis eine zufällige Fraktion bestimmt werden muss, kommen sie ebenfalls zum Einsatz.



ALLIANZ-REFERENZKARTEN

Diese Karten dienen als Referenz, wenn ihr mit der Vertragskarte „Allianz“ aus *Prophezeiung der Könige* spielt. Außerdem werden sie für die Spielvariante Allianzen, für manche Galaktische Ereignisse und für die Quantensprung-Karte der Yin-Bruderschaft verwendet.

Wenn du eine solche Karte aus irgendeinem Grund erhältst, der nichts mit der Vertragskarte „Allianz“ zu tun hat, legst du die Karte in deinen Spielbereich. Du kannst seine Fähigkeit verwenden.



DIPLOMATIEMARKER

Dieser Marker ist eine Spielhilfe, die in einfachen Fällen beim Abhandeln der Primärfähigkeit der Strategiekarte „Diplomatie“ unterstützen kann. Der Diplomatiemarker stellt einen Kommandomarker jedes Spielers dar. Er darf nicht verwendet werden, um die Materialbeschränkung für Kommandomarker zu überschreiten. Außerdem solltet ihr ihn nicht verwenden, wenn ihr mit Fähigkeiten interagiert, die Kommandomarker entfernen.



Diplomatiemarker

SPIELVARIANTE: ALLIANZEN

Bei dieser Spielvariante bildet ihr jeweils zu zweit ein Team und tretet gegen 1 bis 3 andere Teams an. Die Variante kann mit 4, 6 oder 8 Personen gespielt werden.

Für das Teamspiel werden die Regeln wie folgt angepasst:

SPIELAUFBAU

- ♦ **SCHRITT 2 – FRAKTIONEN WÄHLEN:** Jedem Spieler wird außerdem ein **ALLIIERTER** zugewiesen. Entscheidet, welche zwei Spieler jeweils eine Allianz bilden. Nehmt euch jeweils die Allianz-Referenzkarte eures Alliierten und legt sie in euren Spielbereich.

HINWEIS: Der Alliierte der Mahactanischen Gen-Hexer legt außerdem 1 Kommandomarker aus seinem Nachschub in den Flottenpool der Mahactaner.

- ♦ **SCHRITT 4 – SPIELERFARBE WÄHLEN:** Wenn ihr mit der Erweiterung *Prophezeiung der Könige* spielt, vernichtet ihr alle eure Vertragskarte „Allianz“ und dreht euren Commander auf die freigeschaltete Seite. Alle Commander beginnen das Spiel freigeschaltet.

TRANSAKTIONEN

Wenn du Transaktionen mit deinem Alliierten abhandelst, gelten folgende angepassten Regeln:

- ♦ Wenn du deinem Alliierten Massenprodukte gibst, wandelt er sie nicht in Handelswaren um.
- ♦ Du darfst zwar im Rahmen einer Transaktion Vertragskarten von deinem Alliierten erhalten (z. B. um sie später einem anderen Spieler zu geben), aber du darfst diese Vertragskarten nicht abhandeln.

BEWEGUNG UND KONTROLLE

- ♦ Deine Schiffe dürfen sich in Systeme hinein- und durch sie hindurchbewegen, die Schiffe deines Alliierten enthalten. Dies löst keinen Raumkampf aus.
- ♦ Deine Bodentruppen dürfen auf Planeten landen, die von deinem Alliierten kontrolliert werden. Dies löst keinen Bodenkampf aus und du erlangst dadurch nicht die Kontrolle über den Planeten.
- ♦ Wenn ein Spieleffekt einem Spieler erlaubt, Kommandomarker umzuverteilen, darf er auch Planetenkarten mit seinem Alliierten tauschen. Voraussetzung ist, dass der Spieler, der den Planeten erhält, mindestens 1 Bodentrupp oder Gebäude auf dem Planeten hat. Dieser Tausch ändert nicht den Status spielbereit/erschöpft der Planetenkarte und löst keine Fähigkeiten aus, die eintreten, sobald du die Kontrolle über einen Planeten erlangst.
- ♦ Wenn dein Alliierte ein System aktiviert, darfst du gleichzeitig mit deinem Alliierten eine Taktikaktion in diesem System durchführen. Tust du das, musst du wie gewohnt einen Marker aus deinem Taktikpool ausgeben und platzieren.
- ♦ Mit Zustimmung deines Alliierten dürfen deine Einheiten mit Kapazität die Jäger und Bodentruppen deines Alliierten transportieren, supporten und entsenden.

KAMPF UND EINHEITENFÄHIGKEITEN

- ♦ Wenn bei einem Kampfwurf oder einem Wurf für eine Einheitenfähigkeit ein Spieler und sein Alliierte jeweils über anwesende Einheiten verfügen, können beide an demselben Wurf teilnehmen. Sie würfeln gleichzeitig und die Treffer werden wie üblich zugewiesen. Wenn eine gegnerische Streitmacht Treffer gegen alliierte Spieler erzielt, entscheiden die Alliierten gemeinsam, welchen Einheiten die Treffer zugewiesen werden: Wenn sie sich nicht einigen können, weist der aktive Spieler die Treffer zu.
- ♦ Wenn ein Effekt Treffer erzielt und diese Treffer von einem Gegner den Einheiten eines Teams zugewiesen werden, können sie den Einheiten beider Teammitglieder in beliebiger Kombination zugewiesen werden.

FÄHIGKEITEN UND EFFEKTE

- ♦ Die Einheiten deines Alliierten zählen für das Abhandeln von Spieleffekten und Fähigkeiten weder als „deine Einheiten“ noch als die „Einheiten eines anderen Spielers“.
- ♦ Fähigkeiten, die ausgelöst werden, sobald ein Spieler ein System aktiviert, das die Einheiten, Planeten oder Kommandomarker eines anderen Spielers enthält, werden nicht ausgelöst, wenn die beiden Spieler Alliierte sind.
- ♦ Deine Einheitenfähigkeiten (Weltraumkanone, Planetarer Schild etc.) wirken sich nicht auf deinen Alliierten aus.
- ♦ Agenten-Fähigkeiten können auf deinen Alliierten angewendet werden.
- ♦ Die Planeten deines Alliierten zählen für das Abhandeln von Fähigkeiten als deine Planeten. Allerdings kannst du sie **nicht** erschöpfen und sie zählen nicht für das Werten von Aufträgen oder den Erhalt des Siegpunktes über die Strategiekarte „Imperium“.

AUS DEM SPIEL AUSSCHIEDEN

- ♦ Du kannst nicht aus dem Spiel ausscheiden, solange dein Alliierte noch einen Planeten kontrolliert.

SPIELSIEG

- ♦ Verwendet die Siegpunkteleiste mit 14 Feldern. Ein Team gewinnt, wenn ein Spieler 14 Siegpunkte hat und sein Alliierte mindestens 10 Siegpunkte hat.



ANHANG: GALAXIEN

In der *Twilight Imperium*-Community gibt es viele talentierte und kreative Köpfe, die ihre eigenen Galaxien erschaffen! Schaut euch eine der vorgefertigten Galaxien unten an oder beteiligt euch online an der *Twilight Imperium*-Community, um eurer galaktischen Kartografie ein wenig Würze zu verleihen.

„TRÄUME DES DONNERS“

Dieser Spielplan ist ideal für 6 Neueinsteiger und bietet ein ausgewogenes Spielerlebnis, das viele der neuen Systemtafeln aus *Thunder's Edge* zur Geltung bringt. Die Erweiterung *Prophezeiung der Könige* wird dafür nicht benötigt.



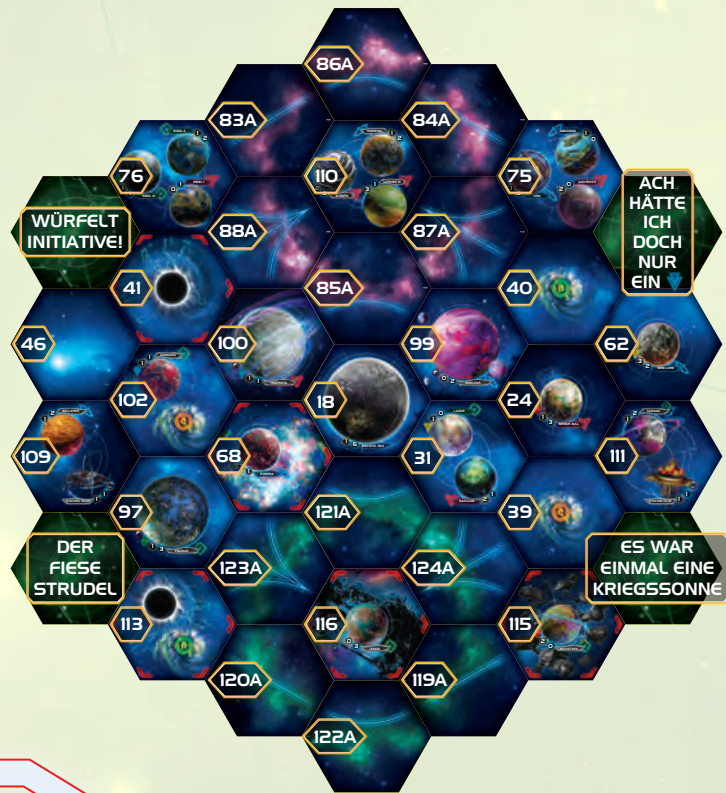
Dieser Spielplan sorgt für ein intensives Spielerlebnis mit dem Galaktischen Ereignis „Nebenfraktionen“. Die Erweiterung *Prophezeiung der Könige* wird benötigt. Jeder Spieler wählt eine der folgenden Fraktionen:



Verteilt die Heimat-Systeme der nicht gewählten Fraktionen zufällig auf die rot markierten Felder des Spielplans. Dies sind die Nebenfraktion-Systeme. Wenn die Keleres eine Nebenfraktion sind, wählt zufällig eines ihrer drei möglichen Heimat-Systeme aus. Wenn das Firmament / der Obsidian eine Nebenfraktion ist, wählt zufällig aus, welche Seite seines Heimat-Systems ihr verwendet. Dies bestimmt, ob die Nebenfraktion die Allianz-Karte des Firmaments oder die des Obsidians gibt.

„ROT GEGEN BLAU“

Auf diesem Spielplan treten zwei 2er-Teams im Allianzen-Modus gegeneinander an. Die Erweiterung *Prophezeiung der Könige* wird benötigt. Die Spieler im galaktischen Westen („Würfelt Initiative“ und „Der fiese Strudel“) bilden ein Team und treten gegen die Spieler im galaktischen Osten („Ach hätte ich doch nur ein “ und „Es war einmal eine Kriegssonne“) an. Aber aufgepasst, denn jedes Team hat nur zwei Arten von Technologie-Spezialisierungen in der Nähe.



„LEGENDEN“

Dieser Spielplan ist eine unausgewogene Arena für sechs Spieler, die darauf abzielt, die Spieler in Richtung des galaktischen Zentrums zu treiben und sie dazu bringt, um jeden letzten Rest zu kämpfen. Die Erweiterung *Prophezeiung der Könige* wird benötigt. Anders als bei einem Standardspielplan befinden sich die Systeme, die gleich weit von den Heimat-Systemen der Spieler entfernt sind – zufälligerweise alles legendäre Planeten – im inneren Ring.

KLARSTELLUNGEN

Dieser Abschnitt enthält Klarstellungen zu den Themen Timing und Interaktion sowie häufig übersehene Regeln. Falls Fragen auftauchen, könnt ihr hier oder online im Living Rules Reference nachschlagen.

Raumstationen (Systemtafeln)

- Ein System, das eine Raumstation und keine Planeten enthält, erhält beim Spielaufbau einen Wilder-Raum-Marker, wenn ihr mit *Prophezeiung der Könige* spielt.

Gravitationsstrudel (Anomalie)

- Ein Gravitationsstrudel kann seinen Bewegungsbonus für Schiffe, die sich hindurchbewegen, nur ein Mal pro Schiff geben. **Dies ist eine Änderung gegenüber früheren Regeln.**

Thunder's Edge (Planet)

- Wenn Thunder's Edge in ein System gelegt wird, das einen Wilder-Raum-Marker enthält, wird der Wilder-Raum-Marker dadurch nicht entfernt. Er kann weiterhin wie gewohnt erkundet werden.

Kriegsführung (Strategiekarte)

- Falls die Taktikaktion, die Teil der Primärfähigkeit der Strategiekarte „Kriegsführung“ ist, negiert wird oder der Zug des Spielers, der sie abhandelt, beendet wird, wird der Rest der Strategiekarte trotzdem abgehandelt.

Fähigkeiten (allgemein)

- Eine Fähigkeit, die nicht abgehandelt ist, kann innerhalb eines Zeitfensters, das durch sie selbst generiert wird, nicht erneut ausgelöst werden.

Ratsdekret (Keleres-Fraktionstechnologie)

- Agendakarten, die sich auf „diese Agendaphase“ beziehen, bleiben im Spiel und werden in der Agendaphase dieser Runde abgehandelt. Falls es in dieser Runde keine Agendaphase gibt, werden sie in der nächsten Agendaphase, die stattfindet, abgehandelt.

Intrigen-Karten (Firmament-Fraktionsfähigkeit)

- Sobald das Spiel begonnen hat, sind die Strategie-Karten des Firmaments eine geheime Information. Bevor das Spiel beginnt, können sich die Spieler die Intrigen-Karten jedoch ansehen.

Cronos und Tallin (Heimat-System des Firmaments)

- Wenn das Heimat-System des Firmaments umgedreht wird, werden alle Einheiten von Cronos auf Cronos Seelenlos platziert. Alle Einheiten von Tallin werden auf Tallin Seelenlos platziert. Einheiten im Weltraumbereich bleiben im Weltraumbereich.

Firmament/Obsidian (Fraktionstechnologien)

- Nachdem das Firmament zum Obsidian wurde, dürfen diese Technologien nicht mehr erforscht werden. Der Obsidian kann sie jedoch direkt erhalten, wenn ihn ein Spezialeffekt eine Technologie „erhalten“ lässt.

Brüche (Spielmechanismus der Rebellion)

- Falls die Materialbeschränkung für Brüche erreicht ist, können inaktive Brüche von anderen Orten bewegt werden, um den Effekt abzuhandeln; aktive Brüche müssen hingegen entfernt oder umgedreht werden, bevor sie wieder platziert werden können.

LIVING RULES REFERENCE

Das Living Rules Reference findet ihr hier:

<https://www.asmodee.de/produkte/twilight-imperium-thunders-edge>



Aello (Commander der Gedankenschmiede)

- Der Gedankenschmiede-Spieler darf anderen Spielern nicht verbieten, Aello zu verwenden. Sobald Aello freigeschaltet ist, kann er von jedem Spieler verwendet werden.

Koexistieren

(Spielmechanismus der Gedankenschmiede)

- Auf einem Planeten können auch mehr als zwei Spieler koexistieren.

Risswandlerin Meian (Heldin der Creuss)

- Diese Heldin darf nicht die Positionen des Ahk-Creuxx-Systems oder der Systeme der Zerbrochenen Dimension verändern.

Galaktische Ereignisse

(ohne Prophezeiung der Könige)

- Die Galaktischen Ereignisse „Wilde, wilde Galaxie“ und „Zeitalter der Erkundung“ können auch ohne *Prophezeiung der Könige* gespielt werden. Ignoriert dazu einfach die Texte, die sich auf Material aus *Prophezeiung der Könige* beziehen.

Nebenfraktionen (Galaktisches Ereignis)

- Wenn die Geister von Creuss oder die Purpurrote Rebellion als Nebenfraktion ausgewählt wird, platziert das Tor von Creuss bzw. das Tränenmeer auf einem Nebenfraktionsplatz und das jeweilige Heimat-System neben dem Spielplan.

Zeitalter der Erkundung (Galaktisches Ereignis)

- An die Heimat-Systeme der Creuss und der Rebellion, an den Wurmloch Nexus und an die Zerbrochene Dimension dürfen keine neuen Systemtafeln angelegt werden.

Wilde, wilde Galaxie (Galaktisches Ereignis)

- Falls das Heimat-System eines Spielers durch eine Supernova ersetzt wird, bleibt es das Heimat-System des Spielers. Enthält das Heimat-System eines Spielers keine Planeten, kontrolliert er trotzdem alle Planeten in seinem Heimat-System und kann weiterhin öffentliche Aufträge werten.

KOSTEN DER EXPEDITION NACH THUNDER'S EDGE



Gib 5 Ressourcen aus.



Lege 1 nicht gewerteten geheimen Auftrag ab.



Lege 2 Aktionskarten ab.



Erschöpfe 1 Planeten mit Technologie-spezialisierung.



Gib 5 Einfluss aus.



Gib 3 Handelswaren aus.