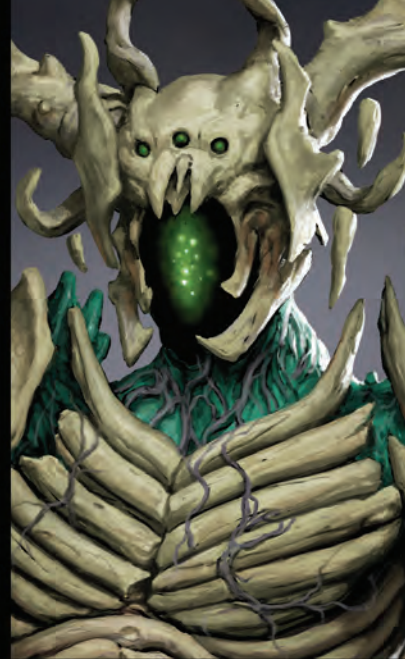
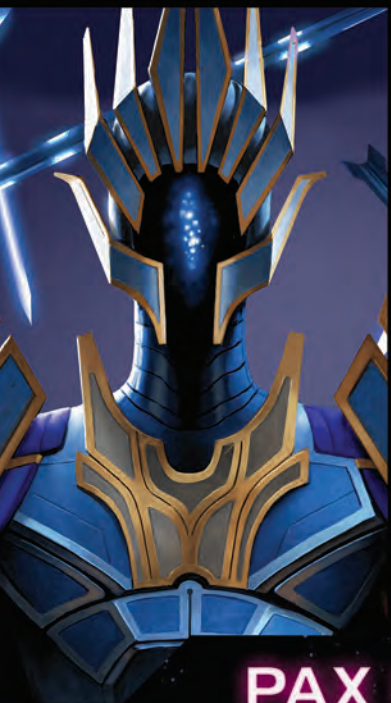




TWILIGHT IMPERIUM[®]

VIERTE EDITION

REGELN FÜR DEN SPIELMODUS
TWILIGHT'S FALL



PAX MORTUUS BELLUM AETERNUS

IN MEMORIAM

VON SAM GREGOR-STEWART

Orbitalraum von Thunder's Edge: Innere Bastionszone

Mein armes Schiff, dachte Harrugh. Er streifte mit seinen Krallen über das Schott und fuhr zärtlich die groben molekularen Schweißnähte nach. Narben von der letzten Schlacht ... oder war es die vorletzte? *Du hast immer gut auf mich aufgepasst, trotz allem, was ich dir zugemutet habe. Aber es ist leider noch nicht vorbei.*

Ein schroffes Räuspern riss ihn aus seiner Tagträumerei. Er drehte sich um und sah eine Menschenfrau in voller jord'scher Kampfrüstung den Korridor entlang marschieren. Auf ihrer Schulter saß ein zierlicher Naaz. „Ah, General Gibson, Tai. Es ist mir ein Vergnügen, Euch zu sehen.“

Claire Gibsons vernarbte Lippen verzogen sich bei der höflichen Förmlichkeit des Hacan zu einem schiefen Lächeln. Tai hielt indessen nur einen winzigen Savant hoch. „Wir haben hier den Lagebericht für Euch, Sir.“

Harrugh winkte sie zu sich. „Bitte, folgt mir. Meine Anwesenheit in der Forschungsstation wurde erbeten.“

Während sie gingen, ergriff Gibson das Wort: „Erstens: Unsere letzte Keleres-Kohorte hat es von Gul zurückgeschafft. Sieht so aus, als wäre der Vormarsch der Gen-Hexer gestoppt ... zumindest vorläufig. Momentan kämpft Vertar Auran Oblis im gesamten Trümmerfeld von Mecatol gegen Il Na Viroset und Airo Shir Aur.“

„Ich nehme an, Oblis wird letztendlich gewinnen“, antwortete Harrugh.

„Ja, aber zumindest geraten so die Flüchtlingslager auf Dal Bootha aus der Schusslinie“, entgegnete Gibson.

„Stimmt“, erwiderte Harrugh. „Und was ist mit der Bedrohung im Westen?“

Tai meldete sich mit seiner hohen Piepsstimme zu Wort. „Unsere Geheimdienstberichte waren korrekt. Irgendwie ist es dem Nekro-Virus gelungen, die L1Z1X zu infiltrieren und sie zu übernehmen. Mit ihren vereinten Kräften haben sie alles Leben auf Phorus ausgelöscht.“

„Die Silbenschwingen müssen bis zum letzten Atemzug gekämpft haben“, sinnierte Gibson. „Leute wie sie laufen nicht davon.“

Tai zuckte mit den Schultern. „Der letzte Kurier aus dem galaktischen Westen hat berichtet, dass sie auch in den Mentak-Raum eingedrungen sind. Die übrigen Schiffe der Koalition seien verstreut. Ich glaube, wir können den gesamten Südlichen Arm von Kal-Geydr an abschreiben.“

Harrugh verzog das Gesicht und nickte. „Dann bliebe noch die dritte Bedrohung.“

Tai tat es ihm gleich. „Jawohl, die dritte und größte. Wir haben Berichte über Dimensionsrisse auf Atlas, Saudor, Tallin, Ryma und Perimeter erhalten. Das macht achtunddreißig Systeme, die im letzten Monat durch dimensionale Singularitäten verloren gingen. Und wir wissen immer noch nicht, was der ‚Schatten‘ ist, der bei Acheron erschienen ist. Nur, dass jedes Mal, wenn er ein System umhüllt, nichts wieder rauskommt.“

„Apropos ...“, warf Gibson ein und ihre Miene verfinsterte sich. „Die Vuil'raith haben das Wurmloch von Quann eingenommen,

genau wie wir dachten. Die Phönix- und die Greifenflotte wurden fast vollständig ausgelöscht. Die Überlebenden ziehen sich derzeit nach Jord zurück. Auch die dritte Flotte des Baronats wurde aufgerieben, und was von ihnen übrig ist, befindet sich auf dem Rückweg nach Arc Prime.“

„Damit sind die beiden größten Streitkräfte des Rates voneinander abgeschnitten“, raunte Harrugh. „Können wir auf die Hilfe des Clans der Zaar hoffen?“

„Nein“, erwiderte Tai. „Das Observatorium auf Keltor hat die *Sohn des Ragh* und ihre Geleitschiffe durch den Zerschmetterten Ring, in den intergalaktischen Raum fliegen sehen.“

„Ich kann es ihnen kaum verübeln.“ Harrugh seufzte. „Mit etwas Glück dürften sie in etwa 500 Jahren die Andromeda-Galaxie erreichen.“

Gibson nickte. „Klingt besser, als *hier* zu bleiben.“

Durch eine dreifach verstärkte Duraniumtür betraten die drei die gewölbte Forschungs- und Technikstation. Tai und Gibson ließen sich zurückfallen, als sie sich dem schwindelerregenden Maschinenkomplex näherten, der einen Großteil des Raumes einnahm. Harrugh konnte es gut verstehen. Auch er verkehrte nur ungern mit dem Schöpfer dieser Maschine.

Der Mahactaner machte sich heute die Hände schmutzig. Seine titanischen Arme steckten bis zu den Ellbogen in den Eingeweiden der Maschine, und eine Wolke mechanischer Komponenten schwebte wie ein Kometenring um seinen Kopf. Noch während Harrugh sich näherte, glitt ein Maschinenteil nach unten und verschwand im Inneren des Komplexes.

In der Nähe beugte sich ein N'orr, ein Vertreter ihrer kleineren Unterarten (das heißt, er war nur 1,80 Meter groß), über ein Holo-display. Die leuchtenden Gleichungen auf dem Display waren ebenso zahlreich wie die Komponenten des Mahactaners und für Harrughs ungeübtes Auge doppelt so verwirrend.

Beide sahen auf, als Harrugh näher trat. „Ihr wolltet mich sehen“, sagte er. „Nun, hier bin ich.“

Die Stimme des Mahactaners war wie Donner, der im Nebel verhallt. „Die Verbindung ist aktiv, alle Systeme funktionstüchtig.“ Harrugh bemühte sich, seinen Blick von den wirbelnden Sternen unter der Kutte fernzuhalten. „Funktionstüchtig genug für unsere Zwecke jedenfalls. Ich werde weitere Anpassungen vornehmen.“

„Das heißt, wir können fortfahren?“

„Natürlich.“ In seiner Stimme schwang ein Hauch sadistischer Freude mit. „Aber selbst mit *meinem* Genie kann ich nicht garantieren, dass es so funktioniert, wie Ihr es euch vorstellt.“

Der N'orr klapperte gereizt mit den Mandibeln. „Ach, red doch keinen Unsinn. Wir haben die Sonde durchgeschickt, nicht wahr? Da hat alles gut funktioniert.“

Der Mahacanter wandte sich um. „Mein lieber Zirgriz, die Sonde lag um etwa 25 000 Jahre daneben. Außerdem, wenn es funktionieren würde, wüssten wir es dann nicht schon?“

Zirgriz fuchtelte verärgert mit den Armen. „Du weißt genau, dass sich die Wissenschaft in diesem Punkt schon immer uneinig war. Außerdem haben wir bewiesen, dass die Theorie richtig ist!“

Harrugh unterbrach die beiden. „Meine Herren, bitte ... wenn das System funktionstüchtig ist, dann müssen wir es wohl bald zum Einsatz bringen.“ Er machte eine Geste in Richtung von Gibson und Tai. „Die neuesten Berichte bestätigen es. Dieser Krieg ist mit konventionellen Mitteln nicht zu gewinnen. General? Was ist los?“

Gibson war zu Harrugh hinübergewandert. Ihr Gesichtsausdruck wirkte gefasst, aber ihre Augen ... die Pupillen waren geweitet vor Angst und Adrenalin. „Tut mir leid, Sir. Unsere äußeren Wachposten haben sich gerade gemeldet. Vor sechs Stunden hat sich auf Belgaros ein Riss geöffnet. Der Planet ist bereits verloren, und jetzt sind die Vuil'raith auf dem Weg hierher.“

Alles stand für einen Moment still. Dann nickte Harrugh mit seltsamer Gemütsruhe. „Ich verstehe.“ Er sah den Mahactaner und Zirgriz an. „Ich fürchte, die Zeit für Basteleien ist vorbei. Nehmt die letzten Anpassungen vor.“ Dann wandte er sich wieder Gibson zu. „General ...“

Gibson zog einen Mundwinkel hoch. „Ich weiß. Ich muss Euch Zeit verschaffen.“ Sie sah aus, als wollte sie noch etwas hinzufügen, doch am Ende seufzte sie nur, stand stramm und hob die Hand zu einem mustergültigen jord'schen Salut. „Es war mir eine Ehre, Sir.“

Harrugh reichte ihr die Hand, und sie verschränkten die Arme, Handgelenk an Handgelenk. „Die Ehre war ganz meinerseits, Claire.“

Sie wandte sich zum Gehen, und Harrugh bemerkte, dass der Naaz immer noch auf ihrer Schulter saß. „Tai?“

Der kleine Humanoide drehte sich um und seine roten Augen leuchteten. „Ich denke, mein Platz ist an der Seite von General Gibson, Commander.“

„Seid Ihr Euch da sicher? Ihr wisst, dass jeder, der nicht an Bord dieses Schiffes ist ...“

Tai hob eine Hand. „Dart hat immer gesagt, dass wir dazu bestimmt sind, in einem großen Feuerwerk unterzugehen. Sorgt ... einfach nur dafür, dass es sich lohnt, ja?“

Nachdem sie gegangen waren, konnte Harrugh sich eine ganze Weile nicht rühren. Schließlich schüttelte er sich und ging zu einer Konsole am anderen Ende des Raums.

Diese Konsole war anders als alle anderen in der Forschungsstation. Sie sah alt aus, wie Stein, der eine Million Jahre lang Wind und Regen ausgesetzt war. Aber als Harrugh seine Pranke in die Mitte legte, leuchtete sie in einem warmen Orange auf.

„Seid begrüßt, Harrugh“, sagte die weiche, akzentfreie Stimme von Icon.

„Hallo“, antwortete er. „Hast du deine Analyse beendet?“

„Positiv.“ Das Licht der Konsole flackerte wie ein Lagerfeuer. „Wenn ich die Energie zur Verfügung stelle, um das Schiff durch den Kanal zu schicken, wird Thunder's Edge mit hoher Wahrscheinlichkeit in einer Supernova vom Typ II explodieren. Weniger wahrscheinlich ist, dass der Planet zu einem Schwarzen Loch kollabiert. Dies sind die beiden einzigen möglichen Szenarien.“

„Ich verstehe“, Harrugh starrte auf die Konsole. „Aber ... würdest du es trotzdem tun?“

Das Flackern hörte auf und wurde wieder zu einem gleichmäßigen Leuchten. „Ja.“

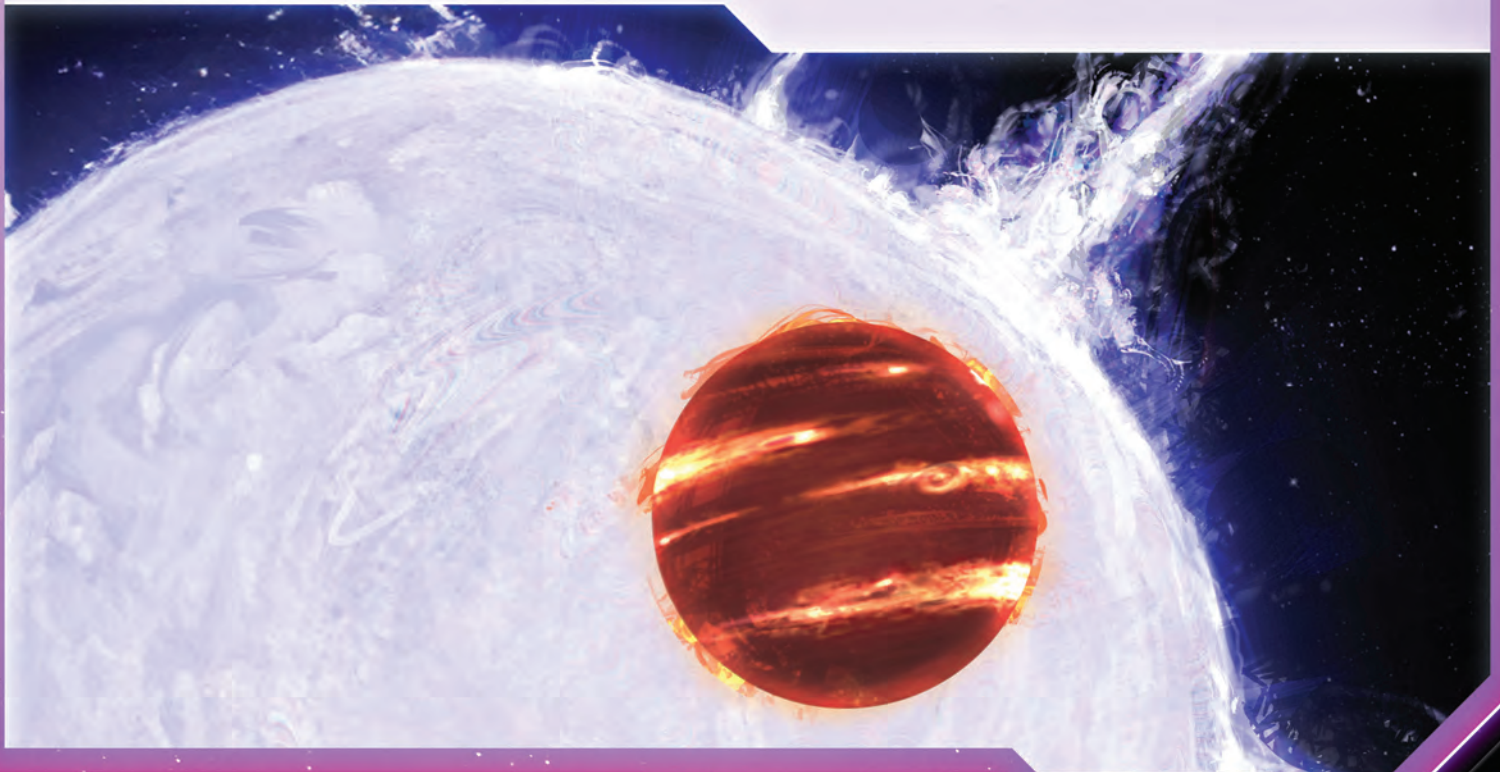
Tai kletterte in das obere Cockpit des Eidolons, ließ sich in den Sitz fallen und aktivierte die zusätzlichen haptischen Kontrollen, die es ihm erlaubten, den Mech allein zu steuern. Als der Entropiefeld-Antrieb ansprang, fiel sein Blick auf den leeren unteren Cockpitsitz.

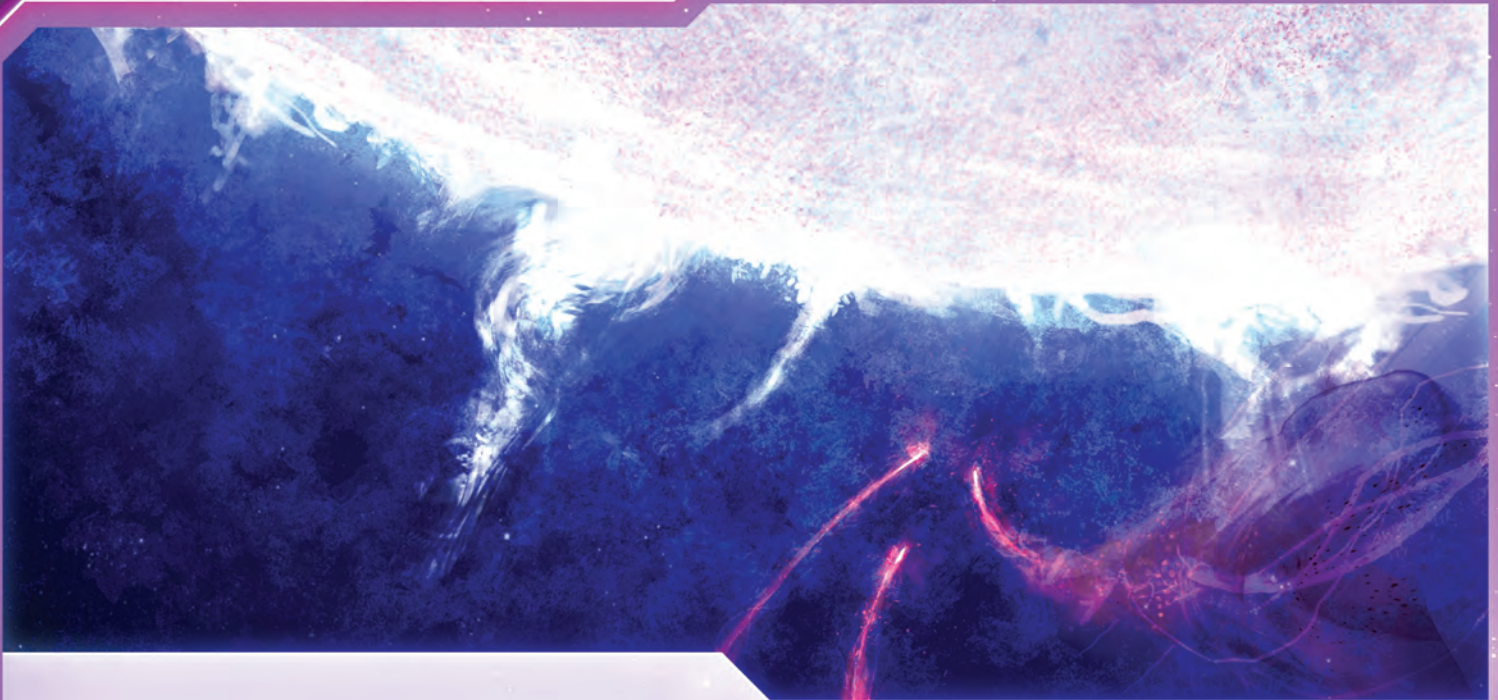
Wer hätte gedacht, dass es so enden würde, alter Freund, dachte er.

Zum ersten Mal seit viel zu langer Zeit spürte er nicht den erdrückenden Schmerz der Trauer in sich hochkochen. Gut so. *Dart würde nicht wollen, dass ich es ihnen leicht mache.*

Ein paar gekonnte Handgriffe und der Eidolon faltete sich zu seiner kompakten Jägerform zusammen. Einen Augenblick später schoss er über die Startrampe und in die Schlacht.

Rund um Thunder's Edge steuerte eine bunt gemischte Ansammlung von Kriegsschiffen auf die äußere Bastionszone des Planeten und die flackernden Explosionen zwischen den äußeren Geschützplattformen zu. Hurricane-Jäger von Sol eskortierten die schweren Ashbringer der Letnev, während Xxcha-Zerstörer in Formation mit Mentak-Kreuzern flogen. Ein Kriegszebek segelte durch die Leere, gefolgt von zwei schwerbewaffneten Exo-Triern und geschützt von unzähligen Kristalljägern, die aus dem Bauch eines Naalu-Trägers ausschwärmten. Hunderte von Schiffen aus allen großen Zivilisationen der Galaxie waren gekommen, um die mächtigste Flotte der vereinten Völker zu bilden.





Tai blickte in die Dunkelheit hinaus und wusste, dass die Flotte nicht annähernd groß genug sein würde.

Die Vuil'raith hatten bereits die äußeren Geschützbatterien erreicht. Monster aus Mythen und Alpträumen, manche so klein wie Tai selbst, andere so groß wie Monde, stürzten sich auf die Geschütze. Die Vuil'raith machten sich nicht viel aus Feuerwaffen (oder ihren organischen Entsprechungen). Hier und da sah er einen Strahl aus Bio-Plasma oder eine Wolke aus Knochennadeln, aber hauptsächlich rissen und zerfetzten sie die Plattformen mit Klauen, Tentakeln und großen, scharfen Zähnen.

„An alle Schiffe“, drang Gibsons Stimme durch das Comm. „Ihr wisst, was auf dem Spiel steht. Haltet sie von der inneren Bastionszone fern, bis wir das Signal erhalten. Dann zerstreuen wir uns und fliehen.“

Tai konnte Gibsons Schiff sehen, das ramponierte und kampferprobte Schlachtschiff *Rio Amazonia*. Die Triebwerke der *Rio* flammten auf und sie raste auf den Feind zu.

„Für alle, die wir verloren haben“, schrie Gibson. „Volle Kraft voraus!“

Harrugh betrat die Brücke seines Schiffes, Seite an Seite mit dem Mahactaner. Seine Kapuze bewegte sich leicht, um Harrugh zu folgen, als dieser auf die Kommandoplattform in der Mitte der Brücke stieg. „T'riss, sind die Energierelais online?“

Die Zweite Offizierin nickte. „Ja, Commander.“ Sie deutete auf die Anzeige. „Wir bezzziehen jetzzzt Energie von Thunder'sss Edge. Vier Minuten bissz zur vollen Ladung.“

„Gut. Bordschütze? Volle Energie auf die Mag-Gen-Deflektoren, bitte. Nur für den Fall, dass etwas durchkommt.“

„Aye, Sir!“

Harrugh blickte zu der riesigen Gestalt in der filigranen Rüstung, die am anderen Ende der Brücke stand. „Seid Ihr bereit, uns den Fokuspunkt zu geben?“

Der rot-blaue Creuss trat aus dem Schatten hervor und nickte dezent. „Ich diene dem Willen meines Volkes, auch nach seinem Untergang. Ja, ich bin bereit, meinen Teil beizutragen.“

Eine kleine silberne Flamme schwebte vor ihm und pulsierte wie ein schlagendes Herz.

Zirgriz' Stimme ertönte knisternd über Comm – der Doktor war immer noch in der Forschungsstation. „Verdammter pseudowissenschaftlicher Zauberkram.“

Der Mahactaner wirkte amüsiert. „Also bitte, Zirgriz. Inzwischen müsstest du doch ...“

„Sssir!“

Harrughs Blick schnellte zurück zu T'riss. Sie blickte von ihrer Konsole auf, und ihr Kamm war bleich und schlaff vor Angst. „Nachricht von Tai! Etwasss ist durchgebrochen!“

Tais Eidolon flog an der brennenden Waffenplattform vorbei. Zwei jägergroße Vuil'raith-Monstrositäten waren ihm dicht auf den Fersen. Als sie den Sichtkontakt verloren, riss Tai das Ruder herum und drehte die Nase seines Schiffes mit einem rasanten Rollmanöver in Richtung seiner Feinde.

Das erste Fleischschiff passierte das Wrack und steuerte direkt auf sein Fadenkreuz zu. Tais Finger betätigten den Abzug, und die Sturmkanone surrte. Kurz darauf wurde der Vuil'raith in einem Schusshagel zerfetzt.

Das zweite Fleischschiff preschte durch die Wolke aus Schleim und Knochen, die sein Kamerad gewesen war. Tai betätigte den Abzug erneut, doch ein roter Schriftzug flammte auf: WAFFE WIRD GELADEN, BEREIT ZUM FEUERN IN 12 ... 11 ... 10 ...

Und dann war das Monster auch schon auf ihm, grub seine Klauen in die Tragflächen des Eidolons und stürzte sich auf das Cockpit. Tai gestikulierte verzweifelt mit beiden Unterarmen, und plötzlich entfaltete sich der Eidolon. Der schockierte Vuil'raith fand sich in einem Ringkampf mit einem schlanken, zweibeinigen Mech wieder.

„Überraschung!“ knurrte Tai und schob die Arme nach vorne. Blau leuchtende Klingen aus eingeschlossenem Plasma flammten an den Armen des Eidolons auf und drangen beide tief in das Gehirn der Kreatur ein. Der Vuil'raith krampfte und starb.

Tai streckte eine Hand aus und der Eidolon griff nach dem Wrack hinter ihm. Er bemühte sich, ruhig zu atmen, während er die Schiffssensoren überprüfte.

Die Schlacht verlief nicht gut. Erst vor wenigen Minuten hatte er gesehen, wie sich die *Rio Amazonia*, brennend vom Bug bis zum Heck, in die Brust eines Vuil'raith-Leviathans gebohrt hatte, kurz bevor Gibson alle verbliebenen Sprengköpfe des Schiffes zündete und damit beide pulverisierte. Das letzte ihrer Großkampfschiffe wurde derzeit von den Monsterhorden überrannt und auseinandergerissen, während die verbliebenen Jäger vergeblich versuchten, sie zurückzudrängen.

Tai wollte gerade die Form seines Eidolons wechseln und sich wieder in den Kampf stürzen, als er eine Bewegung am Rand des Bildschirms wahrnahm. Moment, das nimmt den ganzen Rand ein; das kann kein Leviathan sein ...

Panisch griff er nach dem Comm. „Harrugh! Bitte kommen! Hier draußen ist ein Vuil'raith, so groß wie ein Mond, und er kommt direkt auf Euch zu!“

Harrughs Blick fiel auf die Sensorenanzeigen, als Tais verzweifelte Stimme über die Brücke hallte. In der Tat hatten die Vuil'raith etwas Ungeheuerliches mitgebracht. Sein Schlund war ein Drittel so groß wie der Planet unter ihnen und breit genug, um Harrughs gesamte Armada mit einem einzigen Schluck zu verschlingen. Er sah die Tausende von Kilometer breiten Augen, die das Maul umrahmten, und die Millionen von Nadelzähnen, die seine Kehle hinunterliefen.

„Alle Notenergie auf die Triebwerke!“, brüllte er. „Volle Kraft voraus!“

Das Schiff donnerte vorwärts, die Triebwerke heulten auf. T'riss zischte schockiert. „Wir steuern direkt auf den Planeten zu!“

„Sagt mir einfach nur, wie lange es dauert, bis die Ladung bei 100 % ist.“

„Zwei Minuten!“

Die drohende Silhouette von Thunder's Edge tauchte in den Sichtfenstern auf und wurde von Sekunde zu Sekunde größer. Hinter ihnen nahm die zyklopische Bestie die Verfolgung auf, und ein bei-läufiger Tentakelhieb zermalmte die letzte Exo-Trierte wie auch die beiden Leviathane, gegen die sie gekämpft hatte.

„Noch eine Minute!“

Harrugh hörte, wie draußen die ersten Flammenzungen der Atmosphäre über den Rumpf leckten. Eine flackernde Korona bildete sich um den Bug.

„Noch dreißig Sekunden!“

Wie ein Meteor fiel das Schiff vom Himmel über Thunder's Edge und hinterließ eine Spur aus Feuer und Rauch. Der Boden kam näher und immer näher ...

„Jetzt!“

Die silberne Flamme leuchtete auf, und eine erdrückende Stille legte sich wie eine bleierne Decke über die Brücke. Alle Farben wirkten wie ausgeblutet und alle Geräusche wie erstickt.

„Energie!“, keuchte Harrugh, sein Schrei war kaum mehr als ein Flüstern.

Von seiner erhöhten Position aus beobachtete Tai, wie das Schiff auf die Oberfläche zuraste. Plötzlich riss die Planetenkruste von Thunder's Edge auf wie die Schale einer überreifen Frucht. Für einen

langen Moment blickte Tai nicht auf Felsen und Feuer, sondern auf ein sonderbares, wundersames Gebilde aus leuchtenden, wirbelnden Energiesträngen. So ähnlich musste es in der Heimatdimension der Creuss aussehen, schloss er aus gutem Grund.

Das Schiff tauchte in den wirbelnden Strudel ein. Dann flammte ein Blitz aus silberweißem Licht auf, und Thunder's Edge, die Vuil'raith und Tai vergingen allesamt im Herzen einer Supernova.

„Haben wir es geschafft?“

Das Schiff trieb durch die Leere des Alls. Harrughs Pranken krallten sich in das Geländer seiner Kommandoplattform, und seine Krallen hinterließen Kerben im Metall. Um ihn herum starnte der Rest der Besatzung – bis auf den Mahactaner – fassungslos ins Leere.

„Einen Moment ...“ Zirgriz' Stimme drang knisternd aus dem Lautsprecher. „Ich muss die Sternbewegungen vergleichen ...“ Einen Augenblick später war seine Stimme wieder zu hören. „Sir, ich freue mich, mitteilen zu können, dass wir 78 Jahre in die Vergangenheit gereist sind.“

Die Brückenbesatzung brach in wilden Jubel aus. Der Mahactaner neigte nur leicht den Kopf. „Ich nehme an, Glückwünsche sind angebracht.“

Harrugh stand einen Moment lang regungslos da. Dann stieß er aus tiefster Seele einen Seufzer aus. „Ja. Ja, das sind sie.“

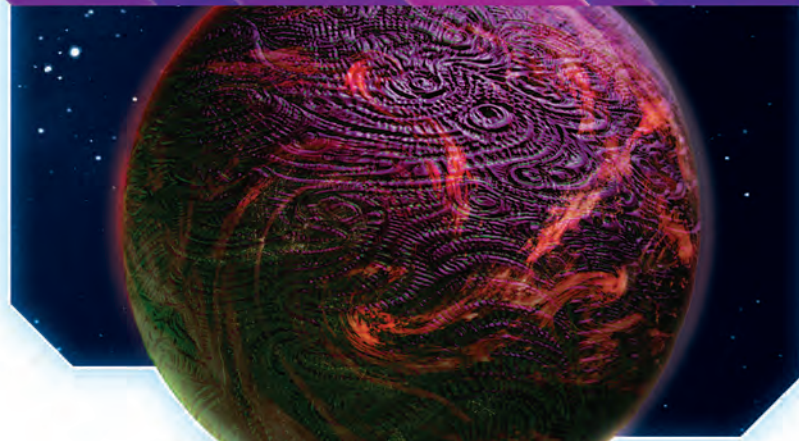
Er drehte sich zu einem Lagerschrank hinter der Kommandoplattform um, und der Mahactaner fuhr indessen fort: „Also dann, Harrugh, seid Ihr bereit, Euer jüngeres Ich zu treffen?“

Harrugh öffnete den Schrank und holte einen schweren Schutzanzug und einen Mantel heraus. Dann wandte er sich wieder an den Mahactaner. „Nein, keineswegs. Und das ist das letzte Mal, dass jemand meinen richtigen Namen benutzen darf.“ Er nahm den Helm des Anzugs, stülpte ihn über seinen Kopf und modulierte seine Stimme mit einem elektronischen Summen. „Unsere Arbeit beginnt jetzt.“

TWILIGHT'S FALL

Twilight's Fall ist ein neuer Spielmodus für erfahrene Spieler, der in einer düsteren Zukunft der Galaxie angesiedelt ist. Die großen Zivilisationen sind untergegangen, die mahactanischen Könige führen Krieg gegen einander und ihre ungebremste Gen-Hexerei zerrüttet das Universum. Ihr kontrolliert alle je einen dieser Könige und baut euch im Laufe des Spiels eure eigene Fraktion mit individuellen Fähigkeiten zusammen.

SPIELMATERIAL



8 Fraktionsbögen für Twilight's Fall



8 Strategiekarten für Twilight's Fall



10 Edikt-Karten



50 Aktionskarten für Twilight's Fall



1 Segnungsmarker



87 Fähigkeitskarten



31 Aufwertungskarten für Einheiten



31 Genom-Karten



31 Paradigma-Karten



16 Fraktionstechnologie-Karten für Twilight's Fall



2 Echo-Karten

Das hier abgebildete Spielmaterial wird exklusiv für Twilight's Fall verwendet. Die folgenden Spielmaterialien aus Grundspiel und Erweiterungen kommen nicht zum Einsatz und werden vor dem Spiel-aufbau in die Schachtel zurückgelegt:

- ◆ Normale Strategiekarten
- ◆ Galaktische Ereignisse
- ◆ Normale Aktionskarten
- ◆ Thunder's Edge
- ◆ Agendakarten
- ◆ Relikt „Weltenschlund“
- ◆ Technologien
- ◆ Relikt „Tränen des Propheten“
- ◆ Vertragskarten
- ◆ Relikt „Der Quantenkern“
- ◆ Normale Fraktionsbögen
- ◆ Geheimer Auftrag „Verrate einen Freund“
- ◆ Anführer
- ◆ Geheimer Auftrag „Bestimme die Politik“
- ◆ Normale Mechs
- ◆ Geheimer Auftrag „Dominiere den Diskurs“
- ◆ Kommando- und Kontrollmarker der Fraktionen
- ◆ Geheimer Auftrag „Festige die Bande“
- ◆ Quantensprünge



136 farbbasierte Kontrollmarker



128 farbbasierte Kommandomarker



3 Singularitätsmarker (X, Y, Z)

Sortiert folgende Twilight's Fall-Karten aus, falls ihr ohne die Erweiterung *Prophezeiung der Könige* spielt:

- ◆ Fähigkeit „Ferne Sonnen“
- ◆ Paradigma „So entstehen Legenden“
- ◆ Fähigkeit „Verarbeitung“
- ◆ Paradigma „Das Auge öffnet sich“
- ◆ Fähigkeit „Dimensionsriss“
- ◆ Alle 3 Mech-Aufwertungen
- ◆ Genom „Brutales Genom“
- ◆ Genom „Neugieriges Genom“

Alle anderen Spielmaterialien sind mit diesem Spielmodus kompatibel.

SPIELAUFBAU

Um eine Partie Twilight's Fall aufzubauen, folgt den Regeln für den Vollständigen Aufbau aus dem Living Rules Reference (online) mit folgenden Ergänzungen und Änderungen:

SCHRITTE 1-6 – START-DRAFTING:

Die Schritte 1 bis 6 des Spielaufbaus werden durch ein Start-Drafting ersetzt. Führt es folgendermaßen durch:

- 1. FRAKTIONS-KARTEN AUSTEILEN:** Teilt an jeden Spieler zufällig 3 Fraktion-Referenzkarten aus. Diese Karten bestimmen später eure Sitzordnung, die Heimat-Systeme und die Starteinheiten. Jeder Spieler wählt eine seiner Fraktionskarten und legt sie verdeckt vor sich. Dann gibt jeder die zwei übrigen Karten nach links weiter und wählt aus den erhaltenen Karten erneut eine, die er verdeckt vor sich legt. Die letzte übrige Karte wird wieder nach links weitergegeben und vom Empfänger verdeckt vor sich gelegt. Jeder Spieler sollte jetzt 3 verdeckte Fraktionskarten vor sich haben.



- 2. SITZORDNUNG BESTIMMEN:** Jeder Spieler wählt eine seiner Fraktionskarten. Sie werden gleichzeitig aufgedeckt und bestimmen den Sprecher sowie die Sitzordnung der Spieler. Wer die niedrigste Prioritätszahl gewählt hat, ist der Sprecher (die Prioritätszahl befindet sich oben rechts auf der Karte, unter dem Fraktions-symbol). Wer die zweitniedrigste Prioritätszahl gewählt hat, setzt sich links neben den Sprecher und so weiter.



- 3. SPIELPLAN ZUSAMMENSETZEN:** Der Spielplan wird wie üblich zusammengesetzt. Dann wählt jeder Spieler eine seiner übrigen zwei Fraktionskarten und legt sie aufgedeckt vor sich. Es beginnt dabei der Sprecher und dann geht es weiter im Uhrzeigersinn. Diese Karte bestimmt das Heimat-System. Jeder Spieler platziert sein Heimat-System an der passenden Position.

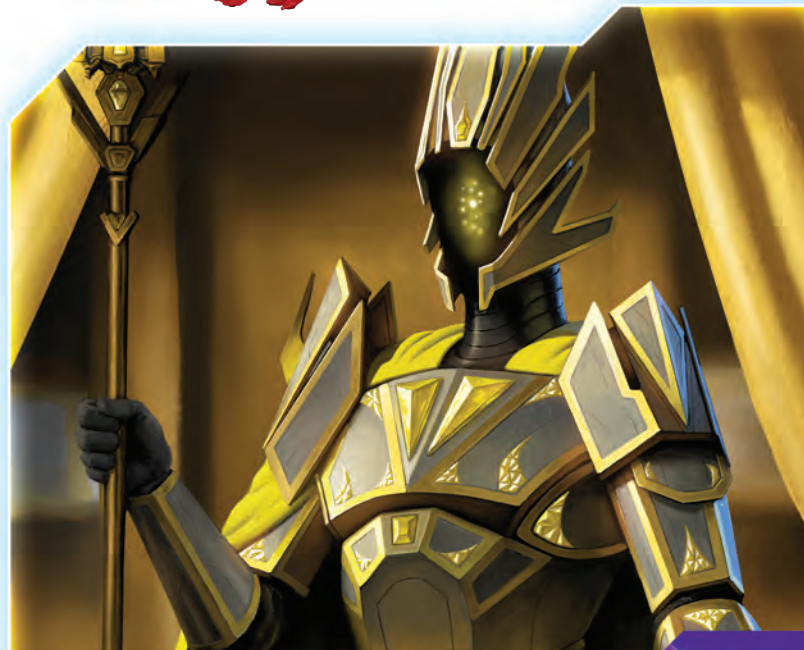
Wer in diesem Schritt die Fraktionskarte der Keleres wählt, zieht stattdessen eine zufällige unbenutzte Fraktionskarte aus dem Stapel und verwendet deren Heimat-System.

Wer in diesem Schritt die Geister von Creuss oder die Purpurrote Rebellion wählt, platziert auch das Tor von Creuss bzw. das Tränenmeer und nimmt sich anschließend die passende Echo-Karte für seinen Heimat-Planeten. Diese Karte kann nicht verloren gehen.

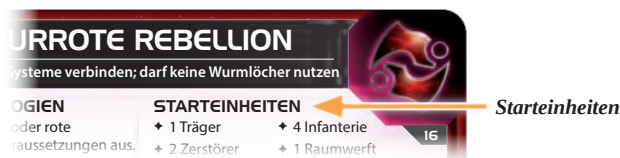


HINWEIS: Wenn ihr mit einer vorgefertigten Galaxie spielt, werden die Schritte 2 und 3 etwas anders gehandhabt. Nach dem Bestimmen des Sprechers beansprucht der Spieler zur Rechten des Sprechers eine Position für sein Heimat-System, dann geht es weiter gegen den Uhrzeigersinn. Der Sprecher wählt zuletzt.

- 4. KÖNIGE WÄHLEN:** Beginnend mit dem Spieler zur Rechten des Sprechers und dann weiter gegen den Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler einen mahactanischen König und nimmt sich dessen Fraktionsbogen. Jeder mahactanische König verfügt über ein einzigartiges Flaggschiff und einen einzigartigen Mech. Nehmt euch die Plastikeinheiten sowie die Kontrollmarker, Kommandomarker und Fraktionstechnologien für Twilight's Fall passend zur Farbe eures Bogens. Wenn ihr ohne *Prophezeiung der Könige* spielt, verwendet die Seite des Bogens ohne Mech. Ihr könnt den rosa und den orangen König trotzdem wählen. Verwendet einfach eine unbenutzte Farbe für sie.



5. **STARTEINHEITEN PLATZIEREN:** Verwendet eure letzte übrige Fraktionskarte, um eure Starteinheiten zu platzieren. Stellt die auf der Fraktionskarte angegebenen Starteinheiten in euer Heimat-System.



6. **FRAKTIONS-KARTEN ZURÜCKLEGEN:** Legt zum Abschluss alle Fraktionskarten auf den Stapel zurück.

SONSTIGE ÄNDERUNGEN

In den folgenden Aufbauschritten gibt es weitere Änderungen. Ansonsten wird der Spielaufbau wie üblich durchgeführt.

- ♦ **SCHRITT 8 – GEMEINSAME STAPEL MISCHEN:** Mischt die Aktionskarten für Twilight's Fall und die Edikt-Karten zu separaten Stapeln und legt sie neben den Spielplan. Die normalen Aktionskarten und die Agendakarten werden nicht verwendet.



- ♦ **SCHRITT 9 – VORRAT BILDEN:** Legt den Segnungsmarker und die Singularitätsmarker neben dem Spielplan bereit.



- ♦ **SCHRITT 10 – STRATEGIEKARTEN AUSLEGEN:** Legt die 8 Strategiekarten für Twilight's Fall offen in den gemeinsamen Spielbereich. Die normalen Strategiekarten werden nicht verwendet.



- ♦ **SCHRITT 11 – STARTMATERIAL NEHMEN:** Es gibt keine Starttechnologien, und die Starteinheiten wurden bereits beim Start-Drafting platziert.

SCHRITT 13 – START-SPlicing:

Als letzten Schritt des Spielaufbaus führt ihr mit den Spielmaterialien von Twilight's Fall ein **START-SPlicing** durch. Dies bestimmt eure jeweiligen Ausgangsbedingungen.

Teilt an jeden Spieler eine Hand aus 3 **FÄHIGKEITSKARTEN**, 2 **AUFWERTUNGSKARTEN** und 2 **GENOM-KARTEN** aus. Jeder Spieler wählt 1 dieser Karten und legt sie verdeckt vor sich. Nachdem alle gewählt haben, geben sie ihre Hand nach rechts weiter. Dieser Vorgang wird wiederholt, bis jeder Spieler 3 **Fähigkeitskarten**, 2 **Aufwertungskarten** und 2 **Genom-Karten** verdeckt vor sich hat. Wer bereits das Maximum einer Kartenart erreicht hat, darf keine weiteren Karten dieser Art wählen. Wer eine Hand ohne auswählbare Optionen erhält, gibt sie weiter, ohne eine Karte davon zu wählen.

Nach dem Splicing betrachtet jeder seine gedrafteten Karten und wählt davon 2 **Fähigkeitskarten**, 1 **Aufwertungskarte** und 1 **Genom-Karte**, die er behalten will. Die nicht gewählten Karten werden in die passenden Stapel zurückgemischt. Abschließend decken alle Spieler gleichzeitig ihre Startkarten auf.



REGELN

Im Folgenden werden die Spielmaterialien und -mechanismen von Twilight's Fall erklärt.

SPLICING

Neue Fähigkeiten, Aufwertungen für Einheiten und Genome erhaltet ihr hauptsächlich durch **SPLICING**. Ein Splicing wird meist durch eine Strategiekarte initiiert und gibt euch Karten aus den folgenden Splicing-Stapeln:

FÄHIGKEITEN

Diese Art von Splicing-Karten verändert die Kernkompetenzen deines mahactanischen Königs. Wenn du eine solche Karte erhältst, legst du sie in deinen Spielbereich. Sie zählt als Technologie der Farbe, die unten rechts auf der Karte angegeben ist.



AUFWERTUNGEN FÜR EINHEITEN

Diese Art von Splicing-Karten wird über eine Einheit auf dem Fraktionsbogen gelegt und verbessert alle Einheiten des entsprechenden Typs. Falls du jemals zwei Aufwertungen hast, die auf denselben Kartenplatz deines Fraktionsbogens gelegt werden müssten, musst du eine auswählen und die andere ablegen. **Ausnahme:** Diese Regel gilt nicht für Mechs. Mechs können mehrere Aufwertungen gleichzeitig auf sich haben. Alle Aufwertungskarten für Einheiten zählen als Aufwertungstechnologien für Einheiten. Sie haben keine Farbe.



GENOME

Diese Art von Splicing-Karten stellt das Genmaterial der ausgestorbenen Spezies der Galaxie dar. Du kannst sie für einen Effekt erschöpfen und in der Statusphase werden sie wieder spielbereit. Wenn du eine solche Karte erhältst, legst du sie offen in deinen Spielbereich.



SPLICINGS ABHANDELN

Bei jedem Splicing wird eine der zuvor aufgeführten Kartenarten gesplitt. Die Strategiekarte bzw. der Spieleffekt, der das Splicing initiiert, gibt an, welche Art von Karte gesplitt wird und welche Spieler daran teilnehmen können. **Der Spieler, der das Splicing initiiert, zieht X Karten der angegebenen Art und deckt sie auf. X ist die Anzahl der teilnehmenden Spieler plus 1.** Dann wählt er 1 dieser Karten, die er behalten will. Als Nächstes wählt der teilnehmende Spieler zu seiner Rechten 1 dieser Karten, die er behalten will. So geht es weiter, bis jeder teilnehmende Spieler 1 Karte zum Behalten gewählt hat. Alle übrigen Karten aus dem Splicing werden in die passenden Stapel zurückgemischt. Gibt es nicht genügend Karten, um ein Splicing komplett abzuhandeln, bekommen die Spieler, die keine Karte mehr wählen konnten, ihre gezahlten Commandomarker und sonstigen Kosten für die Teilnahme zurückerstattet.

PARADIGMEN

Paradigmen sind eine Kartenart, die man hauptsächlich über die Strategiekarte „Aeterna“ erhält. Sie stellen die gefallenen Helden der untergegangenen Zivilisationen dar und werden meist nach einer Verwendung vernichtet. Wenn du eine solche Karte erhältst, lege sie offen in deinen Spielbereich. Paradigmen sind keine Splicing-Karten und können unter keinen Umständen gesplitt, kopiert, ausgetauscht oder abgelegt werden.

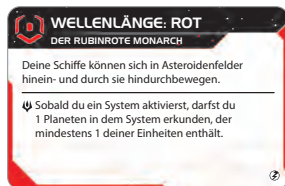


ABGELEGTE SPLICING-KARTEN

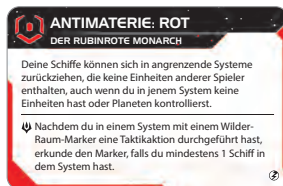
Abgelegte Splicing-Karten werden in die passenden Stapel zurückgemischt. Vernichtete Karten werden nicht zurückgemischt.

FRAKTIONSTECHNOLOGIE

Jeder mahactanische König hat 2 fraktionsspezifische Technologien: eine **WELLENLÄNGE**-Technologie und eine **ANTIMATERIE**-Technologie passend zu seiner Farbe. Wenn du an einem Splicing teilnimmst, hast du die Option, statt eine der gespligten Karten zu nehmen, eine deiner Fraktionstechnologien zu erhalten. Auch während des Start-Splittings kannst du Fraktionstechnologien auswählen, allerdings erst, wenn das Drafting abgeschlossen ist und die Spieler ihre abschließenden Entscheidungen treffen. Fraktionstechnologien haben keine Voraussetzungen, keine Technologiefarbe und können nach dem Erhalt nicht mehr verloren gehen.



Wellenlänge-Technologie



Antimaterie-Technologie

Jede Wellenlänge- und Antimaterie-Technologie hat zwei Fähigkeiten. Die zweite Fähigkeit ist mit dem Erweiterungssymbol von *Prophezeiung der Könige* markiert. Sie ist nur dann aktiv, wenn ihr mit *Prophezeiung der Könige* spielt.



Bei Twilight's Fall gibt es keinen Technologiestapel und technologiebezogene Aufträge werden über Fähigkeiten erfüllt. **Trotzdem können Spieleffekte besagen, dass du eine Technologie direkt erhältst oder erforschst.** Wenn das passiert, kannst du stattdessen eine deiner Fraktionstechnologien nehmen. Hast du bereits beide Fraktionstechnologien, kannst du stattdessen 2 Kommandomarker erhalten.

EDIKTE

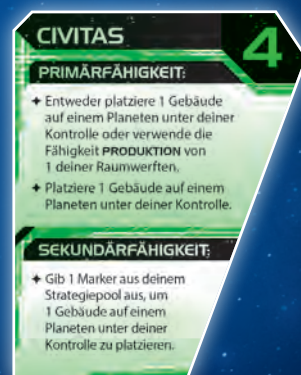
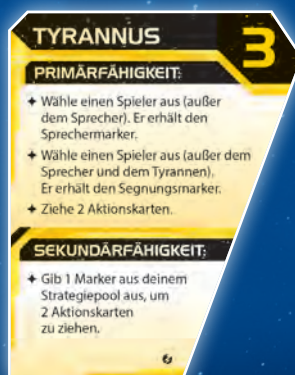
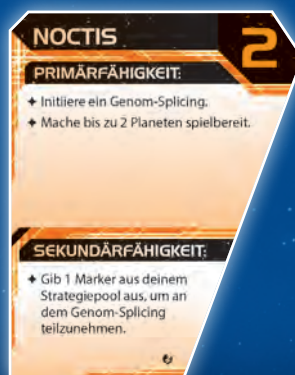
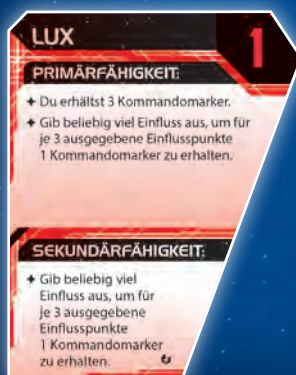
Bei Twilight's Fall gibt es keine Agendaphase. Stattdessen gibt es eine **EDIKTPHASE**. Diese findet auch dann statt, wenn Mecatol Rex noch nicht von einem Spieler kontrolliert wird. Die Ediktphase wird vom **TYRANNEN** geleitet. Wer durch die Strategiekarte „Tyrannus“ den Segnungsmarker erhalten hat, ist der Tyrann. Der Tyrann zieht 3 **EDIKT**-Karten und wählt 1 zum Abhandeln. Sofern nicht anders angegeben werden alle 3 Karten danach in den Edikt-Stapel zurückgemischt. Gibt es keinen Tyrannen, wird die Ediktphase übersprungen.



TECHNOLOGIE-SPEZIALISIERUNGEN

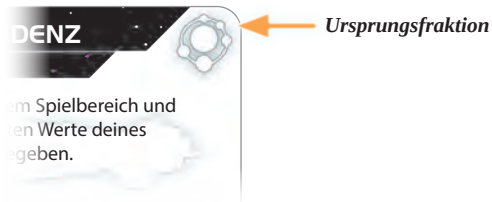
Bei Twilight's Fall können keine Technologien erforscht werden. Trotzdem sind die Technologie-Spezialisierungen der Planeten weiterhin nützlich. Beim Werten von Aufträgen kannst du Planeten mit Technologie-Spezialisierungen erschöpfen. Jeder so erschöpfte Planet zählt als 1 Technologie der passenden Farbe.

DIE STRATEGIEKARTEN FÜR TWILIGHT'S FALL



URSPRUNGSFRAKTION

Viele der Spielmaterialien für Twilight's Fall haben eine Ursprungsfraction. Dies bedeutet, dass sie von Spielmaterialien einer Fraktion aus dem Standardspiel abgeleitet wurden. Die Ursprungsfraction ist als weißes Symbol oben rechts auf der Karte angegeben. An sich hat die Ursprungsfraction keinen Effekt, allerdings können andere Spieleffekte und Fähigkeiten Bezug auf sie nehmen.



SCHLEIER-VARIANTE

Erfahrene Spieler können Twilight's Fall mit dieser optionalen Variante spielen. Dabei werden alle gespligten Karten und Paradigmen verdeckt erhalten und aufbewahrt, und sie sind eine geheime Information.

Außerdem werden die Karten, die für Splittings gezogen werden – einschließlich der Karten, die während des Spielaufbaus für das Start-Splitting gedraftet werden – nicht aufgedeckt. Sie werden geheim gehalten und jeweils verdeckt an den nächsten teilnehmenden Spieler weitergereicht. Verdeckte Karten sind keine öffentliche Information und ihre Effekte sind nicht aktiv. Du kannst **jederzeit** entscheiden, eine deiner verdeckten Karten aufzudecken. Wenn du das tust, wird der Effekt der Karte sofort aktiv. Du kannst damit andere Spieleffekte unterbrechen.

KAPERN

Manche Fähigkeiten geben die Anweisung, eine Einheit zu **KAPERN**. Solange eine Einheit gekapert ist, wird sie auf den Fraktionsbogen des kapernden Spielers platziert und bleibt dort, bis sie **ZURÜCKGEGEBEN** wird. Die Regeln für das Kapern und Zurückgeben von Einheiten sind abhängig von ihrem Einheitentyp.

Wer mindestens eine blockierte Raumwerft hat, darf keine Einheiten des blockierenden Spielers kapern.

Nicht-Jäger-Schiffe und Mechs

Gekaperte Nicht-Jäger-Schiffe und Mechs werden auf den Fraktionsbogen des kapernden Spielers platziert. Sobald sie zurückgegeben werden, kehren sie in den Nachschub ihres ursprünglichen Spielers zurück. Die Rückgabe einer solchen Einheit kann aus verschiedenen Gründen erfolgen:

- ♦ Wenn der Spieler, der die Einheit gekapert hat, sie im Rahmen einer Transaktion freiwillig zurückgibt.
- ♦ Wenn eine Fähigkeit die Rückgabe eines gekaperten Schiffes erlaubt, normalerweise als Kosten für einen Effekt.
- ♦ Wenn der Spieler, dessen Einheit gekapert wurde, eine Raumwerft des kapernden Spielers blockiert.

Jäger und Infanterie

Gekaperte Jäger und Infanterie werden nicht auf den Fraktionsbogen des kapernden Spielers platziert, sondern in ihren eigenen Nachschub. Stattdessen platziert der kapernde Spieler Jäger- bzw. Infanteriemarker aus dem Vorrat auf seinen Fraktionsbogen. Gekaperte Jäger und Infanterie gehören keiner Spielerfarbe an. Daher dürfen sie nicht im Rahmen einer Transaktion zurückgegeben werden und auch das Blockieren einer Raumwerft erzwingt ihre Rückgabe nicht. Sie bleiben auf dem Fraktionsbogen des kapernden Spielers, bis eine Fähigkeit sie zurückgibt. Wenn das passiert, werden sie in den Vorrat gelegt.

DIE STRATEGIEKARTEN FÜR TWILIGHT'S FALL

AMICUS 5

PRIMÄRFÄHIGKEIT:

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

SEKUNDÄRFÄHIGKEIT:

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

CALAMITAS 6

PRIMÄRFÄHIGKEIT:

- ♦ Initiere ein Aufwertungen-Splicing.
- ♦ Handle die Fähigkeit **PRODUKTION** deiner Einheiten in 1 System ab.

SEKUNDÄRFÄHIGKEIT:

- ♦ Gib 1 Marker aus deinem Strategiepool und 4 Ressourcen aus, um entweder an dem Aufwertungen-Splicing teilzunehmen oder die Fähigkeit **PRODUKTION** der Einheiten in deinem Heimat-System zu verwenden.

MAGUS 7

PRIMÄRFÄHIGKEIT:

- ♦ Initiere ein Fähigkeiten-Splicing. Du darfst 3 Ressourcen und 3 Einfluss ausgeben, um 1 zusätzliche Fähigkeit zum Pool hinzuzufügen; falls du das tust, kommst du am Ende, nachdem jeder Teilnehmer gewählt hat, nochmals an die Reihe und nimmst eine weitere Fähigkeit.

SEKUNDÄRFÄHIGKEIT:

- ♦ Gib 1 Marker aus deinem Strategiepool und 3 Ressourcen oder 3 Einfluss aus, um an dem Fähigkeiten-Splicing teilzunehmen.

AETERNA 8

PRIMÄRFÄHIGKEIT:

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

SEKUNDÄRFÄHIGKEIT:

- ♦ Gib 1 Marker aus deinem Strategiepool aus, um 1 geheimen Auftrag oder 1 Paradigma zu ziehen.

CREDITS

EXPANSION DESIGN AND DEVELOPMENT:

Dane Beltrami mit James Kniffen

ADDITIONAL DEVELOPMENT:

Brooks Flugaur-Leavitt und Daniel Lovat Clark

PRODUCER:

Jason Walden

FICTION:

Sam Gregor-Stewart

EDITING AND PROOFREADING:

Allan Kennedy, Mark Miltenburg und Mark Pollard

GAME RULES SPECIALIST:

Alex Werner

GAME DESIGN MANAGER:

Kate Morgan

STORY REVIEW:

Frank Brooks

EXPANSION GRAPHIC DESIGN:

Christopher Hosch mit Laurence Smith

GRAPHIC DESIGN MANAGER:

Mercedes Opheim

COVER ART:

Anders Finer

MAP TILE ART:

Stephen Somers

INTERIOR ART:

Anders Finer, Mauro Dal Bo und Pixoloid Studios

ART DIRECTION:

Jeff Lee Johnson

MANAGING ART DIRECTOR:

Tony Bradt

QUALITY ASSURANCE COORDINATION:

Zach Tewalthomas

SENIOR MANAGER, LICENSING:

Ariel Didier

PRODUCTION MANAGEMENT:

Justin Anger und Austin Litzler

SENIOR VISUAL DESIGN MANAGER:

Brian Schomburg

DIRECTOR OF STUDIO OPERATIONS:

John Franz-Wichlacz

EXECUTIVE GAME DESIGNER:

Nate French

DIRECTOR, BOARD GAMES:

Caitlyn McGrath

HEAD OF STUDIO:

Jim Cartwright

SVP LIFESTYLE GAMES:

Bill Altig

PLAYTESTERS: A. Cat, Geovanni Alzate, Yosef Ansarizadeh, Don Atch, Neil Ault, Noah Austin, Michael Ayars, Gary Ballentine, Jason „Jadimjedi“ Barnett, Tanner Barth, Brandon Basham, Christian Bekkema, Mark Belisle, Fred Bennett, Hannah Benoit, Steven Benoit, Ivan Bochkov, Jasper Bosman, AJ Blaylock, Jeroen Bouterse, Paul Brown, Cole Bui, Conor Cahill, Christopher Chick, Joe Chilson, Shannon Choi, Robert Clark, Paul „Robofish“ Couch, Marc and Marina D’Aspen, David D’Eon, Nick DeMarino, Alice Ding, Brycen Dorrell, Stu Dunford, Cory Dunn, Chris Edwards, Pete Effertz, Richard Evans, Dylan Facey, Natasha Faedrin, Dylan Ferguson, Tate Foshay, Hunter „The Humble Checkmate“ Fyffe, Alex Oliveira Garcia, James Gill, Matt Goodwin, Rebecca Green, Colin Hampton, Andrew Harris, Michael Hawk, Benjamin Hayes, Rex „Wekker“ Hearn, Chase Hinesman, Philip Hubert, Kristopher Hull, Can Ipekci, Arthur Izak-Damiecki, David Jaspas, Martin Jeffreys, Luke Jordan, Alec Keeler, Tom Kirk, Josh „Raptor“ Koehne, Christopher Kowall, Zachary Krawczyk, Lindee Larson, Arman Latifi, Caylin Lee, Elyssa Loewen, Macy Loiselle, Payton Loiselle, Michael „11spoons“ MacComb, Aaron Marshall, Zane Matthews, Benjamin Mendelsohn, Matthew Messerli, Joseph Miller, Mark Miltenburg, Duane Moore, Bharat Modi, Eric Montgomery, Steven Mulholland, Richard Nave, Mark Neily, Carson Nelson, Kimberly Nisenshal, Craig Parr, Andy Peralta, Tomer Perry, Nick Petersen, Tom Pike, Brendon Pilott, Tiffany Price, Makenna Provisor, Matt Provisor, Donald Putnick, Joe Reeves, Brian Ricks, Josh Roberts, Oliver Robertson, James Rudolph, Sergie Rudoy, Josh Ruddock, Kyle „kRuthless“ Rutherford, Stephen Sauls, Eli Schilling, Jedaiah Schilling, Josiah Schilling, Zachary Schorr, Simon Schweitzer, Nate Shedd, Bijan Sina, Ramtin Sina, Timon Sisic, Adam „Mozco“ Skindzier, Jonas Sparks, Alan „BigAlCupAchino“ Spilhaus, Richard Stephan, Grant Strauss, Danielle Sturgeon, Rithvik Subramanya, Chris Taggart, Kate Thompson, Matt Tilford, Cody Tipton, Allen Turner, Rob Tyrrell, Giel Visser, Nick „Relic Stan“ Vitalis-Troupe, Ronnie Weissbard, Scott Whittaker, Paul Winchester, Jos van Winkel, Amalia Wojciechowski, Ryan Wolfe, Sean Woodnutt, McKinley Young. *Und ein besonderes Dankeschön an alle unsere Betatester.*

Ein ganz besonderer Dank geht an Phoenix Greene für ihr unermüdliches Engagement für das Setting.

DEUTSCHE AUSGABE: ASMODEE GERMANY

ÜBERSETZUNG UND REDAKTION:

Susanne Kraft, Christian Kox, Steffen Trzensky

LAYOUT UND GRAFISCHE BEARBEITUNG:

Max Breidenbach

© 2025 Fantasy Flight Games. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM & © von Gamegenic GmbH, Deutschland. Fantasy Flight Games, *Twilight Imperium* und das FFG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.

