

TWILIGHT INSCRIPTION



SPIELANLEITUNG

Das Lazax-Imperium ist untergegangen. Nach einem blutigen Bürgerkrieg, der sich wie ein Flächenbrand über die ganze Galaxie ausgebreitet und die einst stolzen Lazax bis auf den Letzten ausgelöscht hatte, zogen sich die vielen Völker der Galaxie auf ihre Heimatwelten zurück. Aus Sehnsucht nach Stabilität besannen sie sich auf ihre Wurzeln zurück und lernten, wieder als souveräne Völker zu leben. Nun ist die Zeit gekommen, da sie in die große, weite Galaxie zurückkehren, um den alten Glanz ihrer großen Zivilisationen wiederherzustellen.

Doch Abgeschiedenheit gebiert Misstrauen. Der Sturz der Lazax brachte die grenzenlose Machtgier der Völker ans Licht und die Erinnerung an die Grausamkeit des Imperiums ist bis heute in den Köpfen präsent. Jede Fraktion sieht die Gefahr, dass ein anderer sich zum neuen Kaiser ausrufen und die Galaxie unterjochen könnte. Und das gilt es um jeden Preis zu verhindern.

SPIELIDEE

Bei **Twilight Inscription** spielt jeder von euch eine der großen Fraktionen des *Twilight Imperium*-Universums, die von ihrer Heimatwelt aufbrechen, um ihre Spuren in der Galaxie zu hinterlassen. Allesamt versuchen sie durch technologische Überlegenheit, militärische Macht und wirtschaftliche Leistung eine Vormachtstellung in der Galaxie zu erringen.

Twilight Inscription ist ein kompetitives Roll & Write für 1 bis 8 Personen. Die wichtigsten Komponenten sind die großformatigen Tafeln, auf die mit abwischbaren Kreidestiften gezeichnet und geschrieben wird. Im Spielverlauf macht ihr verschiedenste Markierungen auf euren Tafeln, um möglichst viele Siegpunkte zu sammeln. Wer am Ende die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

KOLONIALISMUS BEI TWILIGHT IMPERIUM

Die Spielwelt von **Twilight Imperium** thematisiert die Entwicklung verschiedener Völker nach ihrer Befreiung von einer interstellaren Kolonialmacht. Bei Fraktionen wie den Xxcha oder den Naaz-Rokha hat das bittere Vermächtnis des Kolonialismus zu einer kooperativen und respektvollen Form der Expansion geführt. Andere hingegen, wie das Baronat von Letnev oder das Nekro-Virus, greifen zu weitaus drastischeren Methoden, von Ausbeutung bis Völkermord.

Wir glauben, dass auch fiktive Welten das falsche Narrativ des Kolonialismus untermauern können. Unser Ziel ist es daher, den Kolonialismus in unserer Spielwelt unverherrlicht darzustellen. Invasoren und Unterdrücker werden als solche bezeichnet und Gewalt gegen indigene Bevölkerungen wird nicht sprachlich verharmlost. Zudem erlaubt die Spielmechanik eine Ausweitung politischen Einflusses auch ohne die Unterdrückung anderer Völker.

SPIELMATERIAL



1 Spielanleitung und
1 „Lernen beim Spielen“-Leitfaden



32 Spieltafel
(8x Navigation, 8x Expansion, 8x Industrie, 8x Militär)



1 Mecatol-Rex-Tafel



24 Fraktionskarten



25 Ereigniskarten



8 Übersichtskarten



12 Agendakarten



1 Sprecherkarte



12 Auftragskarten



16 Reliktkarten



3 schwarze Würfel



3 Fokuswürfel



8 abwischbare
Kreidestifte

KREIDESTIFTE

Vor dem ersten Gebrauch müssen die Kreidestifte **mit aufgesteckter Kappe** ca. 20 Sekunden lang kräftig geschüttelt werden. Achtet darauf, dass ihr die Stifte niemals ohne Kappe lagert.

Der Raderschwamm auf der Kappe eignet sich für kleine Korrekturen. Um Verschmierung zu vermeiden, lasst die Flüssigkreide 10 Sekunden lang trocknen, bevor ihr etwas gewischt.

Für das Abwischen der Tafeln nach dem Spielen verwendet ihr am besten ein **trockenes** Papiertuch. Falls danach noch Rückstände sichtbar sind, könnt ihr sie mit einem feuchten Papiertuch entfernen.

SPIELAUFBAU

Das Spiel wird in folgenden Schritten aufgebaut. Falls ihr die Regeln beim Spielen lernen wollt, legt diese Anleitung jetzt beiseite und schlagt stattdessen den „Lernen beim Spielen“-Leitfaden auf.

1. Spieltafeln vorbereiten: Teilt jedem von euch je 1 zufällige Navigations-, Expansions-, Industrie- und Militärtafel aus. Legt eure Tafeln wie in der Abbildung unten angeordnet vor euch.

Wenn ihr Varianz und vielfältige Möglichkeiten bevorzugt, solltet ihr die A-Seiten eurer Tafeln verwenden. Für ein symmetrisches Spiel, in dem alle dieselben Voraussetzungen haben, verwendet die B-Seiten. Die Buchstaben A/B findet ihr in der Ecke neben dem Namen der jeweiligen Tafel.

2. Fraktionen wählen: Mischt die Fraktionskarten und teilt jedem von euch 3 aus. Jeder sucht sich 1 davon aus und legt die übrigen in die Spielschachtel zurück. Wer eine Fraktionskarte mit dem Stichwort „**Spiel Aufbau**“ gewählt hat, handelt diesen Text jetzt ab.

3. Mecatol-Rex-Tafel vorbereiten: Legt die Mecatol-Rex-Tafel (wie in der Abbildung rechts) in die Tischmitte. Mischt die Agendakarten mit der römischen „II“ (Phase II) auf der Rückseite und legt 1 verdeckt unter die Mecatol-Rex-Tafel. Legt die übrigen Phase-II-Agendakarten in die Spielschachtel zurück. Wiederholt diese Schritte für Phase III und IV.

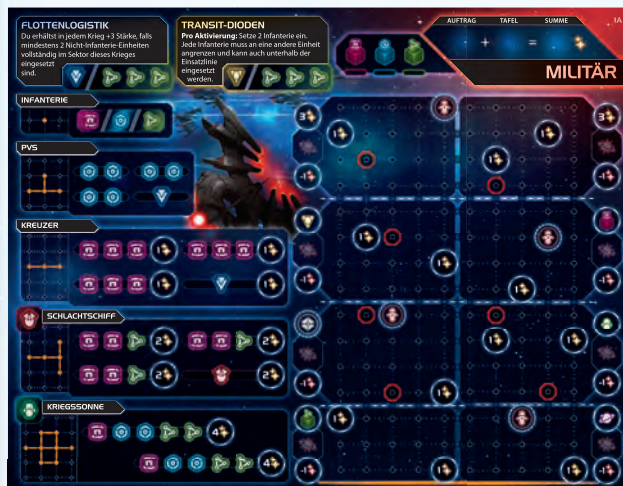


Phase-II- Agenda

Beim Spiel allein oder zu zweit ist dieser Schritt etwas anders und es muss eine Schwierigkeit gewählt werden (siehe Seite 18).



Seite A/B



Fraktionskarte

Spieltafeln

ANORDNUNG DER TAFELN

Wir empfehlen euch, eure Spieltafeln wie in der Abbildung oben anzuordnen. Wenn ihr sie aber aus Platzgründen, Schreibgewohnheiten etc. anders anordnen wollt, steht euch das frei. Es ist auch noch während des Spiels erlaubt, die Tafeln neu anzuordnen.

4. Ereignisstapel vorbereiten: Sortiert die Ereigniskarten nach Rückseiten (Phase und Farbe) in 10 Stapel. Mischt jeden Stapel verdeckt. Legt nun die Phase-V-Karten verdeckt aufeinander, beginnend mit einer blauen Karte ganz unten und dann abwechselnd schwarze und blaue Karten. Verfährt ebenso mit den anderen Phasen. Fügt letztlich alle Phasen zu einem einzelnen Ereignisstapel zusammen, in dem Phase V ganz unten und Phase I ganz oben ist. Legt diesen neben die Mecatol-Rex-Tafel.

5. Aufträge aufdecken: Sortiert die Auftragskarten nach Typen (Navigation, Expansion, Industrie und Militär) und mischt jeden Typ separat. Legt je 1 zufällige Karte jedes Typs über die Mecatol-Rex-Tafel. Dabei sollte die Seite mit den zwei Siegpunktewerten (♣) am unteren Kartenrand sichtbar sein. Legt die übrigen Auftragskarten in die Spiel-schachtel zurück.



Phase V zusammengestellt und ganz nach unten in den Ereignisstapel gelegt



NAVIGATION

Auftrags-
typ

zwei SP-Werte
sichtbar

Auftragskarten



Würfel

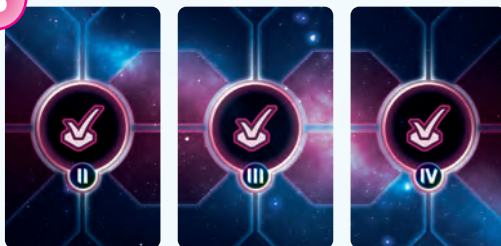


Reliktstapel



Mecatol-Rex-Tafel

3



Agendakarten



Ereigniskarten

6. Sonstiges Material vorbereiten: Mischt den Reliktstapel und legt ihn zusammen mit den Würfeln neben die Mecatol-Rex-Tafel. Nehmt euch alle je 1 Übersichtskarte und 1 Stift.



Stift



Übersichtskarte

7. Sprecher wählen: Gebt die Sprecherkarte an den erfahrensten Spieler oder die erfahrenste Spielerin. Der Sprecher übernimmt ein paar organisatorische Aufgaben und startet die erste Spielrunde, indem er die oberste Karte des Ereignisstapels aufdeckt.



Sprecherkarte

GRUNDLAGEN

Die folgenden Konzepte sind wichtig, um *Twilight Inscription* zu verstehen und die Regeln zu lernen.

SPIELTAFELN

Deine Spieltafeln stellen deine Fortschritte auf dem Weg zur galaktischen Großmacht dar. Du entscheidest, wie viel du in welche Tafel investierst, also ob du dein Hauptaugenmerk auf Welt-raumerforschung, Rüstungsindustrie, diplomatische Expansion etc. setzen willst.



Es ist möglich, mit Konzentration auf wenige Tafeln zu gewinnen, aber auch mit klugen Investitionen in alle vier. Neulingen empfehlen wir, sich zunächst auf Navigation und Expansion zu konzentrieren, bis sie die Spielregeln verinnerlicht haben.

Deine Spieltafeln sind exklusiv für dich. Du markierst nie die Spieltafeln der anderen.

VORTEILE

Grundsätzlich markierst du deine Spieltafeln mit dem Ziel, **VORTEILE** zu beanspruchen. Vorteile sind die Symbole in den gepunkteten oder gestrichelten Umrissen. Jede Tafel bietet andere Möglichkeiten zum Beanspruchen von Vorteilen. Es gibt diverse Arten von Vorteilen, besonders wichtig sind jedoch die Siegpunkte-Vorteile (2), da sie am Ende des Spiels deine Wertung bestimmen.



Wann immer du einen Vorteil beanspruchst, kreist du ihn ein:



Vorteile mit **gepunkteten** Umrissen haben einen Effekt, der sofort abgehandelt werden muss. Vorteile mit **gestrichelten** Umrissen wirken sich hingegen nicht sofort aus, sondern können so lange aufgespart werden, bis du sie ausgeben willst. Um einen solchen Vorteil auszugeben, streichst du ihn mit einem einfachen Schrägstrich durch.



einen ∇ -Vorteil ausgeben

Eine vollständige Auflistung aller Vorteile und ihrer Effekte findest du auf Seite 15.

RESSOURCEN

Meistens gibst du **RESSOURCEN** aus, um Markierungen auf deinen Tafeln zu machen. Es gibt drei Arten von Ressourcen: Baustoff \square , Einfluss \circ und Forschung \triangleright . Würfel und Karten liefern dir diese Ressourcen, die du dann auf deinen Tafeln ausgeben kannst.



Je nach Tafel werden Ressourcen auf unterschiedliche Weise genutzt. Die beiden Grundprinzipien sind jedoch immer dieselben:

- ◆ **Streiche ein passendes Symbol durch:** Du kannst eine Ressource ausgeben, um ein passendes Symbol durchzustreichen.



Du gibst die 3 \square -Ressourcen auf deiner Militärtafel aus, um einen Kreuzer zu bauen.

- ◆ **Nutze einen Menü-Eintrag:** Die Navigationstafel und die Industrietafel verfügen über ein Symbolmenü. Du kannst eine Ressource ausgeben, um den passenden Effekt aus dem Menü abzuhandeln. Im Menü selbst markierst du nie etwas.



Du gibst die 1 \circ -Ressource aus, um auf deiner Navigationstafel ein erkundetes Sternsystem zu beanspruchen.

Die vollständigen Regeln für das Markieren der unterschiedlichen Tafeln werden später im Detail erklärt.

SPIELABLAUF

Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde beginnt damit, dass der Sprecher die oberste Karte des Ereignisstapels aufdeckt und laut vorliest. Anschließend befolgt ihr alle gleichzeitig die Anweisungen der Karte. Danach wird die Karte neben dem Ereignisstapel abgelegt und eine neue Runde beginnt. Spielt auf diese Weise weiter, bis ihr die Phase-V-Ereigniskarte „Kampf um den Thron“ abgehandelt habt. Damit endet das Spiel.

Es gibt vier Typen von Ereigniskarten: Strategie, Krieg, Galaktischer Rat und Produktion. Ihre Regeln werden im Folgenden erklärt.



Ereigniskartentyp

STIFTE WEG!

Ein Bestandteil aller Ereigniskarten ist, dass ihr alle gleichzeitig Markierungen auf euren Tafeln macht. Der Sprecher ist dafür verantwortlich zu bestimmen, wann alle mit Markieren fertig sind, damit das Spiel zügig weitergehen kann. Um den Sprecher dabei zu unterstützen, solltest du, sobald du mit Markieren fertig bist, die Kappe auf deinen Stift stecken und ihn auf den Tisch legen.



Oftmals musst du dir merken, welche deiner Tafeln gerade „aktiv“ ist. Als Erinnerung kannst du deinen Stift nach dem Markieren neben deine aktive Tafel legen.

STRATEGIE-EREIGNISKARTEN

Die meisten Karten im Ereignisstapel sind Strategie-Ereignisse. Sie liefern euch Ressourcen, mit denen ihr Markierungen auf euren Tafeln machen könnt. Um ein Strategie-Ereignis abzuhandeln, führt ihr alle gleichzeitig die folgenden Schritte durch:

- 1. Aktive Tafel wählen und Kartenressourcen ausgeben:** Jeder von euch wählt eine seiner vier Tafeln. Diese ist bis zum Ende der Runde seine **AKTIVE TAFEL**. Anschließend gibt jeder die von der Ereigniskarte gelieferten Ressourcen aus, um Markierungen auf seiner aktiven Tafel zu machen.



Ressourcen eines Strategie-Ereignisses

- 2. Sprecher würfelt:** Der Sprecher wirft alle 6 Würfel.
- 3. Würfelressourcen ausgeben:** Jeder von euch gibt die von den **schwarzen Würfeln** gelieferten Ressourcen aus, um Markierungen auf seiner aktiven Tafel zu machen. Wer auf seiner aktiven Tafel irgendwelche Fokuswürfel freigeschaltet hat, kann auch deren Ressourcen ausgeben (mehr dazu auf Seite 16).



Gib diese Ressourcen auf deiner aktiven Tafel aus.



Falls freigeschaltet, gib auch diese Ressourcen auf deiner aktiven Tafel aus.

Zudem kannst du während eines Strategie-Ereignisses deine beanspruchten Vorteile ausgeben, um Markierungen auf deiner aktiven Tafel zu machen. **Du kannst auch Vorteile ausgeben, die sich auf inaktiven Tafeln befinden.**

Zudem gelten folgende Einschränkungen:

- ◆ Du darfst **keine** Markierungen auf inaktiven Tafeln machen, außer du streichst einen Vorteil durch, um ihn auszugeben, oder ein Spieleffekt weist dich dazu an.
- ◆ Du darfst die Tafeln der anderen **nicht** ansehen, bis du mit dem Markieren deiner eigenen aktiven Tafel fertig bist.

Je nach Tafel gelten unterschiedliche Regeln für das Markieren. Diese werden im Folgenden erklärt.

NAVIGATION

Auf deiner Navigationstafel erkundest du die Galaxie, um Vorteile zu finden und den Planeten Mecatol Rex, das einstige Machtzentrum des Lazax-Imperiums, wiederzuentdecken. Die Planeten-Vorteile (🌌) dieser Tafel sind besonders nützlich, weil du sie ausgeben kannst, um auf der Expansionstafel Planeten freizuschalten.



Die Navigationstafel verfügt über ein Netz aus **HYPERROUTEN** (gepunktete Linien) und **STERNSYSTEMEN** (kleine und große Kreise, die über Hyper Routen miteinander verbunden sind). Die meisten Sternsysteme enthalten einen Vorteil, manche hingegen sind leer.

Du kannst Ressourcen ausgeben, um Sternsysteme zu erkunden und zu beanspruchen. Ein Sternsystem ist erkundet, wenn du eine Linie dorthin gezeichnet hast. Beansprucht ist es, wenn du das Sternsystem eingekreist hast. Zu Beginn des Spiels hast du dein Heimat-Sternsystem bereits beansprucht und die beiden angrenzenden Sternsysteme bereits erkundet. Dies wird durch die aufgedruckten orangenen Markierungen angezeigt.



EIN STERNSYSTEM ERKUNDEN

Um ein Sternsystem zu erkunden, musst du entweder 1 Baustoff (🔧) oder 1 Forschung (🔬) ausgeben, wie du im Symbolmenü deiner Tafel ablesen kannst. Zeichne dann eine durchgezogene Linie über eine Hyperroute von einem erkundeten in ein nicht erkundetes Sternsystem.



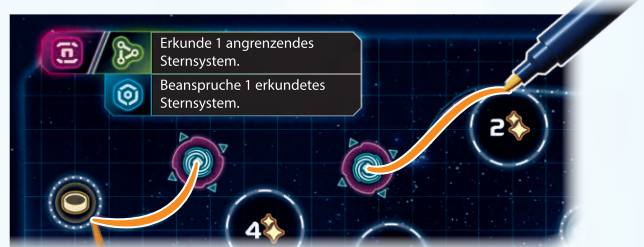
Du gibst 1 🔧-Ressource aus, um ausgehend von dem 🔍-Sternsystem das angrenzende 🌌-Sternsystem zu erkunden.

Manche Sternsysteme haben eine Verbindung zu einem Wurmloch (🌀). Wurm Löcher sind Abkürzungen zu fernen Regionen des Alls und machen seltene Vorteile zugänglich. Allerdings kannst du beim Erkunden nur dann durch ein Wurmloch fliegen, wenn du die Technologie „Gravitationsantrieb“ freigeschaltet hast (mehr zu Technologien auf Seite 16).

Um beim Erkunden durch ein Wurmloch zu fliegen, zeichnest du zunächst eine durchgezogene Linie zu dem Wurmloch. Anschließend wählst du ein anderes Wurmloch auf deiner Tafel und zeichnest eine durchgezogene Linie von diesem Wurmloch zu einem damit verbundenen Sternsystem.



Wurmloch



Du gibst 1 🔧-Ressource aus, um ausgehend von dem 🔍-Sternsystem das 2🌌-Sternsystem zu erkunden. Dabei fliegst du durch ein Wurmloch.

EIN STERNSYSTEM BEANSPRUCHEN

Um ein Sternsystem zu beanspruchen, musst du 1 Einfluss (👑) ausgeben, wie du im Symbolmenü deiner Tafel ablesen kannst. Zeichne dann einen Kreis um das Sternsystem herum. Falls das Sternsystem einen Vorteil enthält, beanspruchst du ihn.

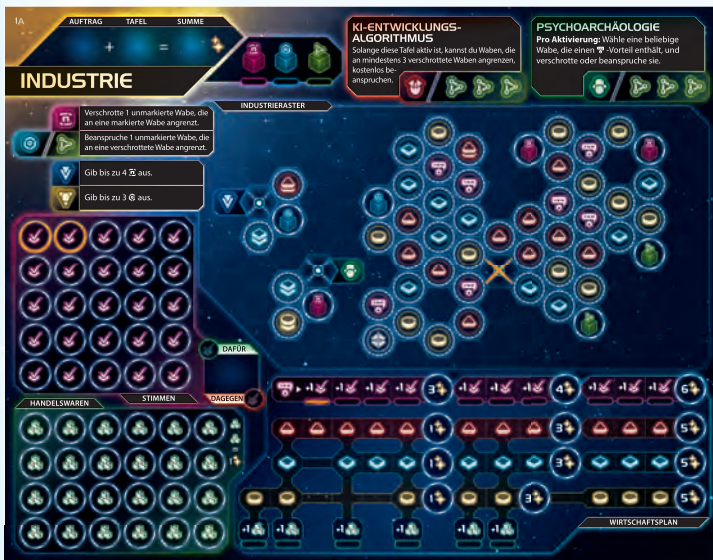


Du gibst 1 👑-Ressource aus, um das zuvor erkundete 🌌-Sternsystem zu beanspruchen.

Das Mecatol-Rex-Sternsystem bietet viele Vorteile, vor allem für die Fraktion, die es als Erste beansprucht. Mehr dazu auf Seite 16.

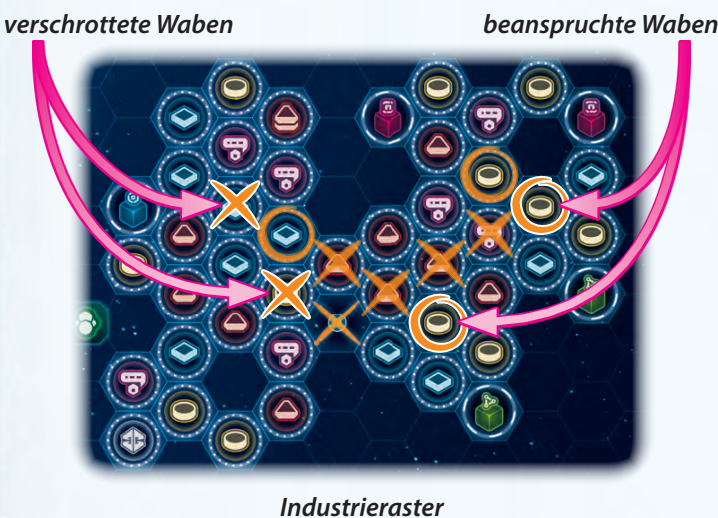
INDUSTRIE

Auf deiner Industrietafel kannst du in Infrastruktur und Wirtschaft investieren.



Das beherrschende Element deiner Industrietafel ist das wabenförmige Industrieraster. Du kannst Ressourcen ausgeben, um einzelne Waben des Rasters entweder zu verschrotten (durchzustreichen) oder zu beanspruchen (einzukreisen). Eine Wabe kann nicht durchgestrichen *und* eingekreist sein, sprich: Beanspruchte Waben können nicht verschrottet und verschrottete Waben nicht beansprucht werden. Jede Industrietafel enthält eine Wabe, die von Anfang an verschrottet ist (die Markierung ist aufgedruckt).

Die meisten Waben enthalten einen Vorteil. Wenn du sie verschrottetest, zerstörst du damit den Vorteil. Trotzdem ist Verschrotten manchmal notwendig, da eine Wabe nur dann beansprucht werden kann, wenn sie an eine verschrottete Wabe angrenzt. Es ist also unabdingbar, dass du einen guten Mittelweg zwischen Verschrotten und Beanspruchen findest.



Um eine Wabe zu verschrotten, musst du 1 Baustoff (☰) ausgeben, wie du im Symbolmenü deiner Tafel ablesen kannst. Streiche dann eine Wabe durch, die an eine bereits **verschrottete oder beanspruchte** Wabe angrenzt.

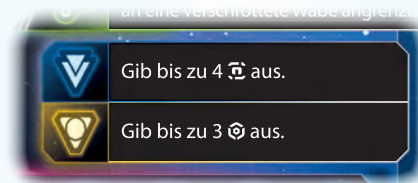
Um eine Wabe zu beanspruchen, musst du 1 Einfluss (⊕) oder 1 Forschung (⚡) ausgeben, wie du im Symbolmenü deiner Tafel ablesen kannst. Kreise dann eine Wabe ein, die an eine bereits **verschrottete** Wabe angrenzt.



Diese sieben Waben können verschrottet werden ...

... aber nur diese fünf können beansprucht werden.

Wie du im Symbolmenü deiner Tafel ablesen kannst, gibt es zwei Spezial-Vorteile (♣ und ♠), die du hier als mehrere ☰- bzw. ⊕-Ressourcen ausgeben kannst. Wenn du das tust, gibst du die Ressourcen einzeln nacheinander aus. Du darfst nicht unterbrechen, um zwischendurch andere Ressourcen oder Vorteile auszugeben.



Manche Waben haben ein gepunktetes X und eine Plakette mit einem Spezial-Vorteilssymbol. Diese Waben können nicht wie gewohnt markiert werden. Stattdessen musst du den angegebenen Spezial-Vorteil ausgeben, um die Wabe zu verschrotten. Dabei spielt es keine Rolle, ob sie an eine bereits verschrottete oder beanspruchte Wabe angrenzt oder nicht. Meistens stellen die X-Waben Abkürzungen zu entfernten Bereichen des Industrierasters dar oder sie machen abgetrennte Segmente des Rasters überhaupt erst zugänglich.



Du kannst 1 ♣-Vorteil ausgeben, um diese X-Wabe zu verschrotten.

WIRTSCHAFTSPLAN

Des Weiteren enthält die Industrietafel einen Wirtschaftsplan, auf dem du ablesen kannst, wie viele Ratsmitglied- (☞) und Massenprodukt-Vorteile (△, ◇ und ○) du bereits beansprucht hast.



Wirtschaftsplan

Mit Ratsmitgliedern kannst du bei Galaktischer-Rat-Ereignissen Stimmen-Vorteile (☞) beanspruchen. Wann immer du einen Ratsmitglied-Vorteil beanspruchst (egal auf welcher Tafel), schaltest du **sofort** das erste „+1☞“ von links auf dem Wirtschaftsplan frei, indem du es unterstreichst. Sobald du alle „+1☞“ links neben einem Siegpunkte-Vorteil (♣) freigeschaltet hast, beanspruchst du diesen ♣-Vorteil.



Wann immer du einen ☞-Vorteil beanspruchst, schaltest du das nächste „+1☞“ auf dem Wirtschaftsplan frei.

Mit Massenprodukten kannst du bei Produktion-Ereignissen Handelswaren-Vorteile (♣) beanspruchen. Es gibt drei Typen von Massenprodukten: △, ◇ und ○. Jeder Massenprodukt-Vorteil gibt dir 1 oder 2 dieser Massenprodukte.



Einzel- und Doppelvorteile für Massenprodukte jedes Typs

Wann immer du ein Massenprodukt beanspruchst (egal auf welcher Tafel), streichst du **sofort** das erste unmarkierte Symbol von links dieses Typs auf dem Wirtschaftsplan durch. Sobald du alle Massenproduktsymbole links neben einem Siegpunkte-Vorteil (♣) durchgestrichen hast, beanspruchst du diesen ♣-Vorteil. Hast du alle Massenproduktsymbole über einem „+1♣“ durchgestrichen, schaltest du es frei, indem du es unterstreichst.

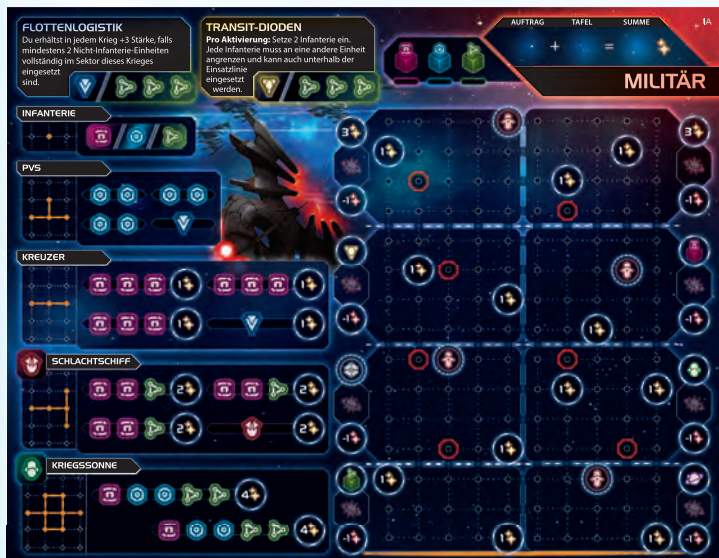


Du hast soeben 1 △ und 1 ○ beansprucht. Da nun alle Massenprodukte über dem zweiten „+1♣“ durchgestrichen sind, schaltest du es frei.



MILITÄR

Auf deiner Militärtafel sind alle deine Streitkräfte sowie die Konflikte mit deinen beiden **NACHBARN** dargestellt. Das sind die Personen, die direkt neben dir am Tisch sitzen. Du kannst Ressourcen ausgeben, um Einheiten zu bauen; diese setzt du im Kampf gegen deine Nachbarn ein, um Kriegsbeute zu machen.



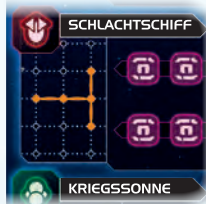
EINHEITEN BAUEN

Auf deiner Militärtafel sind diverse Einheitentypen abgebildet. Zu jeder Einheit sind Kosten, ein Muster und ggf. auch ein Siegpunkte-Vorteil (♣) angegeben. Jede Leiste, bestehend aus Kosten und ggf. Siegpunkte-Vorteil, bezieht sich auf ein Exemplar einer Einheit. Beispiel: 1 Kreuzer kostet 3 ⚡ und gibt 1 ♣.



Um eine Einheit zu **BAUEN**, musst du Ressourcen ausgeben und die passenden Symbole in der Leiste der Einheit durchstreichen. Die Reihenfolge spielt dabei keine Rolle. Sobald du das letzte Kostensymbol durchgestrichen hast, ist die Einheit fertig gebaut – du beanspruchst den Siegpunkte-Vorteil (♣) und musst die Einheit sofort einsetzen (siehe rechts). Infanterie kostet 1 beliebige Ressource und kann in unbegrenzter Zahl gebaut werden. Von allen anderen Einheitentypen kannst du maximal so viele bauen, wie Leisten auf deiner Militärtafel abgebildet sind.

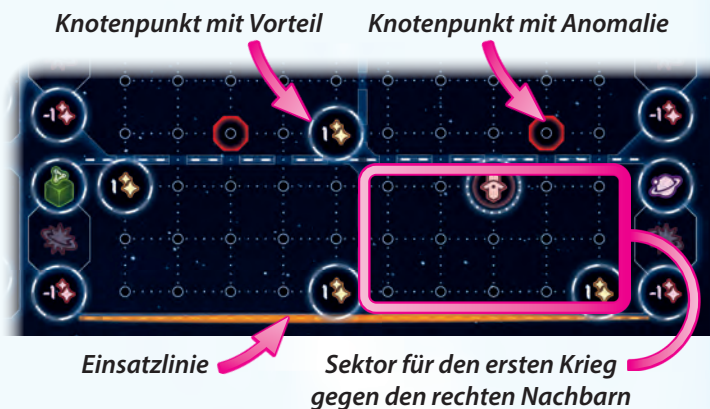
Schlachtschiffe und Kriegssonnen sind zu Beginn des Spiels nicht freigeschaltet. Um sie bauen zu können, musst du zuerst den Spezial-Vorteil (♣ oder ☼) ausgeben, der neben dem Einheitennamen abgebildet ist. Streiche das Symbol durch, um zu zeigen, dass dieser Einheitentyp nun freigeschaltet ist.



EINHEITEN EINSETZEN

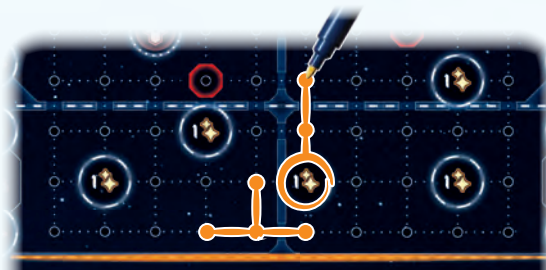
Einheiten werden auf dem Schlachtgitter eingesetzt, das in acht **SEKTOREN** unterteilt ist – vier in der linken Hälfte des Gitters und vier in der rechten. Die Einheiten, die du in der linken Hälfte deines Schlachtgitters einsetzt, bekämpfen deinen linken Nachbarn. Die Einheiten, die du in der rechten Hälfte deines Schlachtgitters einsetzt, bekämpfen deinen rechten Nachbarn. Die beiden untersten Sektoren werden im ersten Krieg-Ereignis verwendet, die nächsten beiden im zweiten Krieg-Ereignis usw.

Die unterste Linie des Schlachtgitters ist die **EINSATZLINIE**. Sie bestimmt, wo du mit dem Einsetzen deiner Einheiten beginnst. Einheiten werden an den **KNOTENPUNKTEN** des Gitters eingesetzt. Manche Knotenpunkte beinhalten Vorteile oder **ANOMALIEN**.



Um eine Einheit **EINZUSETZEN**, musst du ihr Muster in dein Schlachtgitter einzeichnen. Dabei gelten folgende Regeln:

- ♣ Das Muster kann beliebig gedreht werden.
- ♣ Das gesamte Muster muss sich oberhalb der Einsatzlinie befinden.
- ♣ Ein Teil des Musters muss sich in der ersten Knotenpunktreihe oberhalb der Einsatzlinie befinden **oder** angrenzend an einen Knotenpunkt, der mit einer anderen Einheit besetzt ist.
- ♣ Das Muster darf nicht auf Knotenpunkte mit Anomalien gezeichnet werden und auch nicht auf Knotenpunkte, die mit anderen Einheiten besetzt sind.
- ♣ Falls du das Muster auf einen Knotenpunkt mit Vorteil zeichnest, beanspruchst du den Vorteil (kreise ihn ein).



Du hast gerade ein PVS eingesetzt. Nun setzt du einen Kreuzer angrenzend an das PVS ein und beanspruchst damit den 1♣-Vorteil.

Im Krieg zählt jeder ausgemalte Knotenpunkt zu deiner Stärke hinzu. Kriege werden abgehandelt, wenn eine Krieg-Ereignis-karte aufgedeckt wird. Mehr dazu auf der nächsten Seite.

KRIEG-EREIGNISKARTEN

Eine Krieg-Ereigniskarte bedeutet, dass die interstellaren Spannungen zu offenen Kampfhandlungen eskalieren. In jeder Phase des Ereignisstapels (mit Ausnahme von Phase I) gibt es ein Krieg-Ereignis. Wenn eine dieser Karten aufgedeckt wird, handelt ihr alle einen Krieg **gegen jeden eurer Nachbarn** ab. Einen Krieg zu gewinnen, bringt wertvolle Vorteile. Eine Niederlage im Krieg bedeutet hingegen den Verlust kostbarer Siegpunkte.

Deine **STÄRKE** im Krieg hängt davon ab, wie viele Knotenpunkte du auf deiner Militärtafel ausgemalt hast. (Zur Erinnerung: Du malst Knotenpunkte aus, indem du Einheiten einsetzt.) Jeder ausgemalte Knotenpunkt (dazu zählen auch Knotenpunkte mit eingekreisten Vorteilen) gibt dir +1 Stärke in diesem Sektor.



Der erste Krieg findet statt. Du hast 3 Stärke gegen deinen linken Nachbarn und 4 Stärke gegen deinen rechten Nachbarn.

Stärke überträgt sich nicht von einem Sektor auf den anderen. Du musst also in jedem Sektor Einheiten einsetzen, um deine militärische Macht aufrechtzuerhalten.

Um ein Krieg-Ereignis abzuhandeln, führt ihr alle (gleichzeitig) die folgenden Schritte durch:

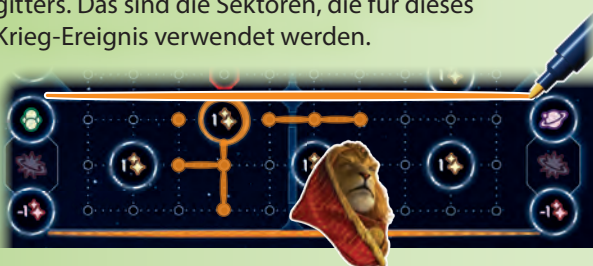
- 1. Einsatzlinie vorrücken:** Zeichne eine durchgezogene Linie über die nächste gestrichelte Querlinie deines Schlachtfelds. Dies ist die neue Einsatzlinie.
- 2. Stärke gegen linken Nachbarn berechnen:** Zähle deine ausgemalten Knotenpunkte im linken Sektor direkt unter der neuen Einsatzlinie. Addiere sämtliche Bonusse aus anderen Quellen (beispielsweise der Technologie „Flottenlogistik“) und notiere die Summe in dem Kästchen links neben dem Sektor.
- 3. Stärke gegen rechten Nachbarn berechnen:** Wiederhole Schritt 2 für den rechten Sektor direkt unter der neuen Einsatzlinie.
- 4. Stärke mit linkem Nachbarn vergleichen:** Vergleiche die Zahl in deinem linken Stärkekästchen mit der Zahl, die dein linker Nachbar in seinem rechten Stärkekästchen notiert hat. Falls deine Stärke höher ist, gewinnst du den Krieg und kreist den Vorteil über deinem linken Stärkekästchen ein. Ist deine Stärke niedriger als die deines Nachbarn, verlierst du den Krieg und kreist den negativen \downarrow -Vorteil unter deinem linken Stärkekästchen ein. Im Falle eines Gleichstands streichst ihr beide Vorteile eurer Stärkekästchen durch. Niemand hat den Krieg gewonnen oder verloren.
- 5. Stärke mit rechtem Nachbarn vergleichen:** Wiederhole Schritt 4 mit deinem rechten Stärkekästchen und vergleiche es mit dem linken Stärkekästchen deines rechten Nachbarn.

Nachdem ihr alle eure Kriege abgehandelt habt, beginnt eine neue Runde.

BEISPIEL: KRIEG-EREIGNIS

Die Hacan führen den ersten Krieg gegen ihren linken Nachbarn, die Titanen, und gegen ihren rechten Nachbarn, das Arborec.

- 1.** Zuerst zeichnen die Hacan eine neue Einsatzlinie oberhalb der beiden untersten Sektoren ihres Schlachtfelds. Das sind die Sektoren, die für dieses Krieg-Ereignis verwendet werden.



- 2.** Die Hacan haben 6 ausgemalte Knotenpunkte in ihrem linken Sektor. Also schreiben sie „6“ in ihr linkes Stärkekästchen. Ihre Stärke im rechten Sektor beträgt „2“.



- 3.** Die Hacan vergleichen ihre Stärke mit den Titanen: 6 gegen 3. Die Hacan gewinnen also den Krieg. Sie beanspruchen den \uparrow -Vorteil über ihrem Stärkekästchen. Die Titanen hingegen müssen den negativen \downarrow -Vorteil beanspruchen.



- 4.** Im Krieg zwischen Hacan und Arborec herrscht Gleichstand. Niemand gewinnt oder verliert; beide Fraktionen streichen beide Vorteile durch.



PRODUKTION-EREIGNISKARTEN

Eine Produktion-Ereigniskarte bedeutet, dass sich eure Wirtschaftsleistung endlich bezahlt macht. Es gibt im Laufe des Spiels drei Produktion-Ereignisse (in den Phasen II, III und IV).

Wenn eine Produktion-Ereigniskarte aufgedeckt wird, beansprucht jeder von euch Handelswaren. Kreise für jedes freigeschaltete „+1“ auf deinem Wirtschaftsplan 1 Handelswaren-Vorteil (☿) auf deiner Industrietafel ein.

Nachdem alle mit der Produktion fertig sind, beginnt eine neue Runde.



Laut deinem Wirtschaftsplan hast du zwei „+1“ freigeschaltet. Du beanspruchst also 2 Handelswaren.

GALAKTISCHER-RAT-EREIGNISKARTEN

Diese Ereigniskarten bedeuten, dass der Galaktische Rat zusammentritt. Dabei stimmt ihr alle über eine politische Agenda ab. Es gibt im Laufe des Spiels drei Galaktischer-Rat-Ereignisse (in den Phasen II, III und IV).

Wenn eine Galaktischer Rat-Ereigniskarte aufgedeckt wird, beansprucht zunächst jeder von euch Stimmen. Kreise für jedes freigeschaltete „+1“ auf deinem Wirtschaftsplan 1 Stimmen-Vorteil (✓) auf deiner Industrietafel ein. Das erste „+1“ ist automatisch freigeschaltet, sodass jeder immer mindestens 1 Stimme beansprucht.



Laut deinem Wirtschaftsplan hast du zwei „+1“ freigeschaltet. Du beanspruchst also 2 Stimmen.

Nachdem alle ihre Stimmen beansprucht haben, deckt der Sprecher die auf der Ereigniskarte angegebene Agendakarte auf. Jede Agenda bietet zwei Alternativen: „Dafür“ und „Dagegen“. Jeder von euch kann für eine dieser Alternativen Stimmen abgeben oder sich enthalten.

In folgenden Schritten wird über eine Agenda abgestimmt:

- 1. Debatte:** Der Sprecher liest die Agenda vor und ihr alle debattiert über das Pro und Kontra der Alternativen.
- 2. Stimmabgabe:** Jeder von euch nimmt seine Industrietafel und macht **im Geheimen** einen Haken in das Abstimmungskästchen, entweder bei „Dafür“ oder bei „Dagegen“. Schreibe außerdem in das Kästchen, wie viele Stimmen (✓) du abgibst. Falls du dich enthalten willst, mache keinerlei Markierung.
- 3. Auszählung:** Beginnend mit dem linken Nachbarn des Sprechers und dann weiter im Uhrzeigersinn, gibt jeder von euch bekannt, wie er oder sie gestimmt hat. Der Sprecher zählt und notiert das Wahlergebnis auf der Mecatol-Rex-Tafel.
- 4. Abhandlung:** Die mehrheitlich gewählte Alternative wird abgehandelt. Bei Stimmengleichheit wirft der Sprecher 1 schwarzen Würfel. ☉ bedeutet, dass die „Dafür“-Alternative abgehandelt wird. Bei ☾ oder ☽ wird „Dagegen“ abgehandelt.
- 5. Stimmen ausgeben:** Jeder streicht für jede abgegebene Stimme einen seiner beanspruchten Stimmen-Vorteile (✓) durch. Radiert dann alles aus euren Abstimmungskästchen sowie das Wahlergebnis auf der Mecatol-Rex-Tafel aus.



Du hast 3 Stimmen abgegeben, also musst du 3 deiner beanspruchten ✓-Vorteile durchstreichen.

Nachdem alle ihre abgegebenen Stimmen durchgestrichen haben, beginnt eine neue Runde.

SONSTIGE REGELN


Es folgen weitere Regeln, die ihr zum Spielen benötigt.


VORTEILE


Vorteile sind Symbole in gepunkteten oder gestrichelten Umrissen. Vorteile mit **gepunkteten** Umrissen haben einen Soforteffekt, den du unmittelbar beim Beanspruchen des Vorteils abhandeln musst. Diese Vorteile werden nicht ausgegeben und somit auch nicht durchgestrichen. Allerdings gibt es Fähigkeiten, die es dir erlauben, einen gepunkteten Vorteil durchzustreichen, um einen Zusatzeffekt zu erhalten.


Vorteile mit **gestrichelten** Umrissen wirken sich nicht unmittelbar aus. Sie werden erst dann abgehandelt, wenn du sie ausgeben willst. Sofern nichts anderes angegeben ist, kannst du Vorteile nur bei Strategie-Ereignissen ausgeben. Wann immer du einen Vorteil aus gibst, streiche ihn mit einem einzelnen Schrägstrich durch.

Es folgt eine Auflistung aller Vorteile und ihrer Effekte.


 **Siegpunkte:** Dieser Vorteil ist am Ende des Spiels so viele Siegpunkte wert wie die Zahl neben dem Symbol.


 **Planet:** Diesen Vorteil kannst du auf deiner Expansionstafel ausgeben, um einen Planeten freizuschalten oder eine Raumwerft zu bauen.

 **Handelsware:** Jede ausgegebene Handelsware gibt dir 1 Ressource deiner Wahl (☑, ☑ oder ☑) zum Ausgeben auf deiner aktiven Tafel. Wirst du angewiesen, „kostenlose“ Handelswaren auszugeben, beanspruchst du keine Handelswaren-Vorteile und streichst auch keine durch.


 **Stimme:** Diesen Vorteil kannst du bei Galaktischer-Rat-Ereignissen, bei der Abstimmung über eine Agenda ausgeben, um für deine bevorzugte Alternative zu stimmen. Wirst du angewiesen, „kostenlose“ Stimmen auszugeben, beanspruchst du keine Stimmen-Vorteile und streichst auch keine durch.

 **Spezial:** Diese Vorteile haben verschiedene Funktionen. Auf allen Tafeln kannst du sie ausgeben, um Technologien freizuschalten. Auf deiner Militärtafel gibst du sie aus, um stärkere Einheiten (Schlachtschiffe und Kriegssonnen) freizuschalten oder bestimmte Einheiten zu bauen. Auf deiner Industrietafel findest du einige Spezial-Vorteile im Symbolmenü sowie auf bestimmten Waben des Industrierasters.


 **Fokus:** Wenn du einen dieser Vorteile aus gibst, schaltest du den entsprechenden Fokuswürfel auf deiner aktiven Tafel frei. Das ermöglicht es dir, die Ressourcen dieses Würfels auszugeben, solange die Tafel aktiv ist.

 **Massenprodukte:** Sobald du ein Massenprodukt beanspruchst, streiche das nächste Symbol von links dieses Typs auf deinem Wirtschaftsplan durch. Vollständige Reihen im Wirtschaftsplan geben Siegpunkte-Vorteile (👉). Vollständige Spalten lassen dich bei Produktion-Ereignissen mehr Handelswaren-Vorteile (👉) beanspruchen.





 **Ratsmitglied:** Sobald du ein Ratsmitglied beanspruchst, schaltest du das nächste „+1☑“ von links auf deinem Wirtschaftsplan frei, indem du es unterstreichst. Das Freischalten dieser Symbole kann dir Siegpunkte-Vorteile (👉) einbringen und lässt dich bei Galaktischer-Rat-Ereignissen mehr Stimmen-Vorteile (☑) beanspruchen.




 **Bevölkerung:** Sobald du diesen Vorteil beanspruchst, beanspruchst du den nächsten Siegpunkte-Vorteil (👉) in der Bevölkerungsleiste (👉) deiner Expansionstafel, beginnend mit dem untersten Vorteil in der Leiste.



 **Fraktion:** Sobald du diesen Vorteil beanspruchst, handelst du die 🚫-Fähigkeit deiner Fraktion ab.

 **Relikt:** Sobald du diesen Vorteil auf deiner Navigationstafel beanspruchst, ziehst du die oberste Karte des Reliktstapels, nimmst sie auf die Hand und schreibst den Siegpunktwert (👉) des Relikts in das Kästchen neben dem 🌟-Sternsystem.

 **Nachbar:** Dieser Vorteil repräsentiert das Hoheitsgebiet eines deiner Nachbarn und gibt dir +1 Stärke im Krieg gegen ihn. Nachbar-Vorteile mit Pfeilen nach links beziehen sich auf deinen linken Nachbarn. Nachbar-Vorteile mit Pfeilen nach rechts beziehen sich auf deinen rechten Nachbarn. Sobald du einen solchen Vorteil beanspruchst, schreibe zur Erinnerung „+1“ in jedes Stärkekästchen auf der passenden Hälfte deines Schlachtgitters.

MECATOL-REX-TAFEL

Der Planet Mecatol Rex war einst das leuchtende Zentrum des Lazax-Imperiums und Sitz des Galaktischen Rates. Sobald du auf deiner Navigationstafel das Mecatol-Rex-Sternsystem beanspruchst, schreibe den Namen deiner Fraktion in die oberste freie Zeile der Mecatol-Rex-Tafel. Du beanspruchst sofort so viele Stimmen-Vorteile (✓) wie in dieser Zeile angegeben sind, indem du sie auf deiner Industrietafel einkreist. Schreibe anschließend die in der Zeile angegebenen Siegpunkte (✦) in das leere Kästchen über Mecatol Rex auf deiner Navigationstafel.

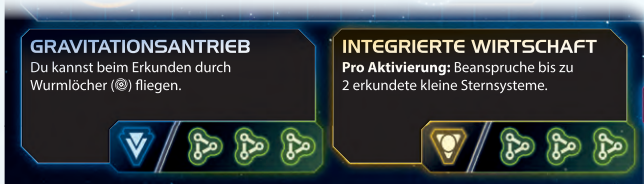


Das Arborec ist die zweite Fraktion, die Mecatol Rex beansprucht. Es erhält 4 Stimmen und 5 Siegpunkte dafür.

Falls mehrere Fraktionen im selben Schritt einer Runde das Mecatol-Rex-Sternsystem beanspruchen, notieren sie ihre Namen wie üblich, erhalten aber alle die Belohnung der obersten Zeile, die zu diesem Zeitpunkt frei war. Beispiel: Wenn die dritte und vierte Zeile während desselben Schrittes ausgefüllt werden, erhalten beide Fraktionen die 3 Siegpunkte und 3 Stimmen der dritten Zeile.

TECHNOLOGIEN

Auf jeder Tafel befinden sich zwei Technologien zum Freischalten. Du kannst Forschung-Ressourcen (⚡) ausgeben, um die ⚡-Symbole der Technologien auf deiner aktiven Tafel durchzustreichen. Sobald du alle ⚡ einer Technologie durchgestrichen hast, ist sie freigeschaltet. Alternativ kannst du den angegebenen Spezial-Vorteil ausgeben, um die Technologie sofort freizuschalten.



Technologien der Navigationstafel

Freigeschaltete Technologien bewirken das, was ihr Text besagt. „Pro Aktivierung“ bedeutet, dass die nachfolgende Fähigkeit in jeder Runde, in der diese Tafel aktiv ist, nur ein Mal abgehandelt werden kann.

FOKUSWÜRFEL

Fokuswürfel repräsentieren, dass sich eine Fraktion auf einen bestimmten Aspekt ihrer Zivilisation besonders fokussiert. Jeder Fokuswürfel liefert genau eine Art von Ressourcen und hat vier Seiten mit einem Einzel- und zwei mit einem Doppelsymbol.

Bei jedem Strategie-Ereignis werden die Fokuswürfel geworfen, allerdings kannst du sie nur dann verwenden, wenn du sie auf deiner aktiven Tafel freigeschaltet hast. Um einen Fokuswürfel freizuschalten, musst du den passenden Fokus-Vorteil ausgeben. Anschließend unterstreichst du das Würfelsymbol auf deiner aktiven Tafel. Solange die Tafel aktiv ist, kannst du die Ressourcen dieses Fokuswürfels ausgeben (auch bereits in der Runde, in der du den Würfel freischaltest).



Der rote Fokuswürfel (⚡) wird freigeschaltet.

FRAKTIONSKARTEN

Deine Fraktionskarte gibt an, welche der Fraktionen aus dem Twilight Imperium-Universum du spielst. Sie verleiht dir mächtige Fähigkeiten, die dich in einzelnen Aspekten des Spiels stärker machen.

Die erste Fähigkeit deiner Fraktionskarte kannst du ab Spielbeginn verwenden, indem du ihren Text abhandelst. Die zweite Fähigkeit handelst du immer dann ab, wenn du einen Fraktion-Vorteil (⚡) beanspruchst.



RELIKTKARTEN

Reliktkarten haben mächtige Einmal-Effekte und geben außerdem Siegpunkte. Immer wenn du auf deiner Navigationstafel ein Relikt-Sternsystem (⚡) beanspruchst, ziehst du 1 Reliktkarte und schreibst ihren Siegpunktwert in das leere Kästchen neben dem ⚡-Sternsystem.



Du hast eine Reliktkarte gezogen, die 4 Siegpunkte wert ist. Also schreibst du eine „4“ neben das Relikt-Sternsystem.

Wie du eine Reliktkarte ausspielt, ist im Kartentext beschrieben. Falls sie nicht sofort ausgespielt werden muss, behältst du sie verdeckt auf der Hand, bis du sie ausspielen möchtest. Ausgespielte Reliktkarten legst du offen neben deiner Fraktionskarte ab.

AUFTRÄGE

Aufträge sind eine weitere Möglichkeit, Siegpunkte zu beanspruchen. Sie lohnen sich vor allem, wenn man sie als erste Fraktion erfüllt.

Jeder Auftrag bezieht sich auf eine der vier Spieltafeln. Sobald du die Bedingungen eines Auftrags erfüllt hast, sagst du es laut an und schreibst den Siegpunktwert (♣) des Auftrags in das Kästchen „Auftrag“ der passenden Tafel.

Jeder Auftrag verfügt über zwei Siegpunktwerte. Wenn du den Auftrag als erste Fraktion erfüllst, erhältst du den höheren Wert; alle anderen erhalten den niedrigeren Wert, wenn sie diesen Auftrag später erfüllen. Als Erinnerung wird die Auftragskarte umgedreht, nachdem sie zum ersten Mal erfüllt wurde.

Falls mehrere Fraktionen im selben Schritt einer Runde als Erste einen Auftrag erfüllen, erhalten sie alle den höheren Wert.



Du hast als erste Fraktion den Auftrag „Exportiere deinen Erfolg“ erfüllt. Also schreibst du eine „7“ auf deine Navigationstafel und drehst die Karte um.



SPIELSIEG

Das Spiel endet, nachdem ihr das Phase-V-Ereignis „Kampf um den Thron“ abgehandelt habt. Anschließend wertet ihr alle eure Tafeln.

Addiere auf jeder Tafel die Werte der Siegpunkte-Vorteile (♣), die du auf dieser Tafel beansprucht hast, und schreibe das Ergebnis in das Kästchen „Tafel“. Falls du im Laufe des Spiels den Auftrag dieser Tafel erfüllt hast, addierst du den Wert im Kästchen „Auftrag“ dazu und schreibst das Ergebnis in das Kästchen „Summe“.



Du hast 19 Siegpunkte (♣) auf deiner Navigationstafel beansprucht. Da du zuvor den passenden Auftrag für 9 Punkte erfüllt hast, ist deine Summe 28.

Achtung: Auf der Industrietafel addierst du für je 2 beanspruchte Handelswaren (♣), die du nicht ausgegeben hast, +1 auf deine Summe.

Im Anschluss addierst du die Summen aller vier Tafeln, um deine Endwertung zu ermitteln. Der Sprecher schreibt die Endwertungen aller Fraktionen neben ihre Namen auf die Mecatol-Rex-Tafel. Ist eine Fraktion dort noch nicht vertreten, wird sie neu eingetragen, erhält aber keinerlei Belohnungen dafür.

Die Fraktion mit der höchsten Endwertung schwingt sich zum neuen Herrscher über die Galaxie auf und gewinnt das Spiel.

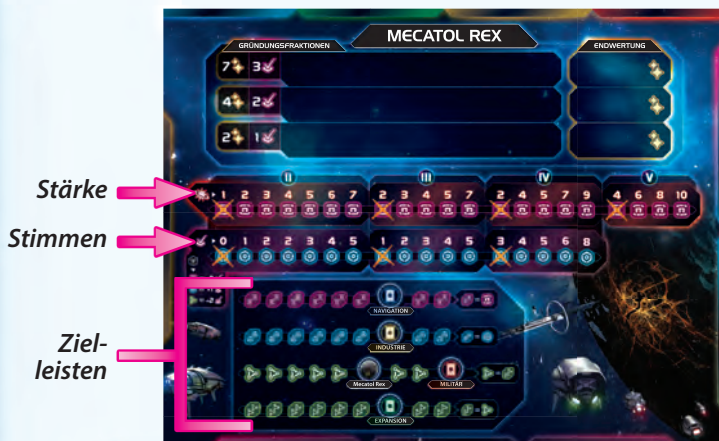
Bei Gleichstand gewinnt die beteiligte Fraktion mit den meisten beanspruchten Stimmen. Herrscht auch dort Gleichstand, bilden die beteiligten Fraktionen eine Koalition und teilen sich den Sieg.



ALLEIN ODER ZU ZWEIT SPIELEN

Wenn du **Twilight Inscryption** allein oder mit nur einer anderen Person spielst, wird eine KI-Fraktion simuliert.

Die KI-Fraktion wird durch die unten abgebildete Seite der Mecatol-Rex-Tafel dargestellt. Darauf befinden sich sechs Leisten, die jeweils einer Fokuswürfel-seite entsprechen. Die - und die -Leiste bestimmen die Stärke bzw. die Stimmen der KI. Die anderen vier sind **ZIELLEISTEN**, die den Fortschritt der KI beim Erfüllen von Aufträgen und beim Beanspruchen von Mecatol Rex darstellen. Im Laufe des Spiels schreitet die KI je nach Ergebnissen der Fokuswürfel auf diesen Leisten voran.



Beim Spiel allein oder zu zweit gelten die folgenden Regeln zusätzlich zu den normalen Spielregeln. Änderungen gibt es nur beim Spielaufbau und bei den Galaktischer-Rat-Ereignissen.

SPIELAUFBAU

Baue das Spiel mit folgenden Änderungen auf:

- ◆ **Mecatol-Rex-Tafel vorbereiten:** Lege die Mecatol-Rex-Tafel so aus, dass die KI-Seite sichtbar ist. Mische jeden Agenda-stapel und lege sie alle unter die Mecatol-Rex-Tafel (nicht wie normal nur 1 Karte von jedem Stapel).
- ◆ **Nachbar bestimmen (nur beim Spiel zu zweit):** Der Sprecher wirft 1 schwarzen Würfel. Bei ist er für dieses Spiel der linke Nachbar des anderen Spielers. Bei oder ist er der rechte Nachbar.
- ◆ **Schwierigkeit wählen:** Wähle einen Schwierigkeitsgrad für die KI-Fraktion.
 - ◇ Einfach: Keine Änderungen.
 - ◇ Mittel: Streiche das erste Symbol von links in jeder Zielleiste durch. Streiche das erste unmarkierte Symbol von links in den Phase-II- und Phase-III-Abschnitten der -Leiste (Stärke) durch.
 - ◇ Schwer: Streiche die ersten **beiden** Symbole von links in jeder Zielleiste durch. Streiche das erste unmarkierte Symbol von links in den Phase-II- und Phase-III-Abschnitten der -Leiste (Stärke) und der -Leiste (Stimmen) durch.

STRATEGIE-EREIGNISSE

Nachdem bei einem Strategie-Ereignis gewürfel wurde, markiert der Sprecher den Fortschritt der KI auf der Mecatol-Rex-Tafel. Für jedes Fokuswürfelergebnis sucht er die passende Leiste und streicht das erste unmarkierte Symbol von links in dieser Leiste durch.



Der grüne Fokuswürfel zeigt das Ergebnis . Also streicht der Sprecher das nächste -Symbol durch.

ZIELLEISTEN

Jede Zielleiste enthält ein oder mehrere Ziele (z. B. einen bestimmten Auftrag). Sobald alle Symbole links von einem Ziel durchgestrichen sind, beansprucht die KI das Ziel.



Die KI hat den Expansionsauftrag erfüllt.

Ist das Ziel ein Auftrag, erfüllt die KI diesen Auftrag und dreht die Auftragskarte um, falls das noch nicht geschehen ist. Lautet das Ziel „Mecatol Rex“, schreibt der Sprecher „KI-Fraktion“ in die oberste freie Zeile der Mecatol-Rex-Tafel. Die KI-Fraktion erhält nichts für das Erreichen von Zielen, aber sie kann verhindern, dass sich jemand anderes die besten Belohnungen sichert. Falls du in **derselben Runde** wie die KI ein Ziel erreichst, gelten die normalen Regeln.

Wenn alle Symbole einer Zielleiste durchgestrichen sind, behandelt die KI alle weiteren Würfelresultate dieser Art wie das Ergebnis, das am Ende der Leiste abgebildet ist.



KRIEG-EREIGNISSE

Bei einem Krieg-Ereignis verwendest du die Stärke der KI immer dann, wenn du keinen Nachbarn hast. Im Spiel allein wird die Stärke der KI also für beide Kriege verwendet.

Die Stärke der KI ist der Wert über dem ersten durchgestrichenen -Symbol von rechts in dem Abschnitt der -Leiste, der dem Krieg-Ereignis entspricht (für das Krieg-Ereignis in Phase II gilt also der Phase-II-Abschnitt usw.).

Nach Abhandlung des Krieg-Ereignisses wird eine Linie durch alle unmarkierten -Symbole in diesem Abschnitt der Leiste gezogen. Das ist das KI-Äquivalent zum Vorrücken der Einsatzlinie.



Die KI hat 5 Stärke in beiden Kriegen von Phase II.

GALAKTISCHER-RAT-EREIGNISSE

Bei einem Galaktischer-Rat-Ereignis beanspruchst du wie üblich Stimmen. Der Abstimmungsprozess läuft jedoch etwas anders ab:

- 1. Erste Agenda ziehen:** Der Sprecher zieht die oberste Karte vom Agendastapel der passenden Phase und schiebt sie aufgedeckt unter die Sprecherkarte, sodass nur die „Dafür“-Alternative sichtbar ist.
- 2. Gegenagenda ziehen:** Der Sprecher zieht so lange weiter Agendakarten vom Stapel dieser Phase, bis er eine passende Gegenagenda zieht. Hat die Agenda unter der Sprecherkarte einen Stern neben dem „Dafür“, dann ist eine Karte ohne Stern eine passende Gegenagenda (und umgekehrt). Der Sprecher schiebt die erste passende Gegenagenda unter die Sprecherkarte, sodass nur die „Dagegen“-Alternative sichtbar ist.



- 3. Stimmabgabe:** Gib deine Stimmen ab, ohne einen Haken bei „Dafür“ oder „Dagegen“ zu machen. Dann zieht der Sprecher eine Linie durch alle unmarkierten -Symbole im passenden Abschnitt der -Leiste **und** wirft 1 schwarzen Würfel. Die KI gibt so viele Stimmen ab wie der Wert über dem ersten durchgestrichenen -Symbol von rechts in diesem Abschnitt sowie zusätzliche Stimmen je nach Würfelergebnis: 0 für , 1 für und 2 für .



Im Galaktischer-Rat-Ereignis von Phase II gibt die KI 3 Stimmen ab: 1 durch die -Leiste und 2 durch den Würfelwurf.

- 4. Abhandlung:** Falls du **mehr** Stimmen als die KI abgegeben hast, handle die Alternative mit dem Stern ab (sie ist positiv). Hast du **nicht** mehr Stimmen als die KI abgegeben, musst du die Alternative **ohne** Stern abhandeln (sie ist negativ). Handle die Alternative nur für dich selbst ab. Sie wirkt sich nicht auf andere Fraktionen aus.
- 5. Stimmen ausgeben:** Wie üblich musst du für jede abgegebene Stimme einen deiner beanspruchten Stimmen-Vorteile () durchstreichen.

SPIELSIEG

Die Fraktion mit den meisten Siegpunkten gewinnt, sofern ihre Endwertung in der Tabelle rechts besser als „Verloren“ ist.

MITWIRKENDE

Game Design and Development: James Kniffen

Additional Development: Philip D. Henry

Producer: Jason Walden

Fiction: Dane Beltrami und Daniel Lovat Clark

Technical Editing: Adam Baker

Editing and Proofreading: Mark Pollard

Board Game Manager: Chris Winebrenner-Palo

Twilight Imperium Story Review: MJ Newman

Cultural and Sensitivity Review: FFG Cultural Sensitivity Panel

Creative Director of Story and Setting: Katrina Ostrander

Graphic Design: Christopher Hosch mit Michael Silsby und Laurence Smith

Graphic Design Manager: Mercedes Opheim

Cover Art: Anders Finér

Interior Art: Anders Finér, Tomasz Jedruszek, Alex Kim und Stephen Somers

Art Direction: Jeff Lee Johnson

Managing Art Director: Tony Bradt

Quality Assurance Specialist: Zach Tewalthomas

Production Management: Justin Anger und Austin Litzler

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Product Strategy Director: Jim Cartwright

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Chris Gerber

TESTSPIELER

Alex Antosh, Rita Asangarani, Craig Bishell, Bryan Block, Frank Brooks, Michael Carney, Federico Castelo, Kara Centell-Dunk, Ryann Collins, Paul „Robofish“ Couch, Aaron Creller, Samuel Devine, Ben DiFrancesco, Ricardo Basilio Donoso, Robert Evans, Tony Fanchi, Tyler Finck, Grant Flesland, Alex Garcia, Gary Garitson, Chris Haycroft, Elizabeth Hildick, Robin Hildick, Rory Hildick, Emma Hunt, Paul Klecker, Nate Koski, Billy Krueger, José Anselmo Lapini Jr., Michael Laska, Micah Leininger, Josh Massey, Travis Milam, Erik Miller, Jacob Miller, Spencer Miller, Mark Miltenburg, Roderick Mitchell Jr, Matt Murtaugh, Kandice Nelson, John Price, Jim Roberts, Bryan Robertson, Matt Ryan, Peter Schumacher, Patrick Smalley, Rodrigo Marques de Souza, Rithvik Subramanya, Anna Svítlová, Kevin Van Sloun, Sam Vaughn, Ronnie Weissbard und Kevin Wickland
Besonderen Dank an alle Betatester.

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung und Redaktion: Susanne Kraft

Lektorat: Steffen Trzensky, Franziska Wolf

Layout und grafische Bearbeitung: Max Breidenbach


SOLO-WERTUNG

Einfach	Mittel	Schwer	
Verloren	Verloren	Verloren	Verloren im dunklen Zeitalter
40	Verloren	Verloren	Randnotiz in der Geschichte
60	60	Verloren	Aufstrebende Zivilisation
80	80	80	Galaktische Großmacht
-	100	100	Strahlendes Imperium
-	-	120	Übertrifft sogar die Lazax



KLARSTELLUNGEN

Hier werden mögliche Detailfragen beantwortet, die im Laufe des Spiels aufkommen können.


EXPANSION

- ◆ Wenn ein Karteneffekt besagt, dass du eine Raumwerft baust, kannst du entweder die Ressourcen- oder die Vorteilskosten der Raumwerft durchstreichen.
- ◆ Der Effekt des Neurostimulators wirkt sich auch dann auf eine Reihe oder Spalte mit -Vorteil aus, wenn dieser Vorteil durchgestrichen ist.

FÄHIGKEITEN/EFFEKTE

- ◆ Widerspricht ein Karteneffekt der Spielanleitung, hat die Karte immer Vorrang.
- ◆ Karteneffekte mit einer Form von „dürfen“ sind optional.
- ◆ Wenn du einen Karteneffekt abhandelst, musst du so viel wie möglich davon abhandeln.
- ◆ Eine Fähigkeit, die abgehandelt wird, sobald eine Tafel „deine aktive Tafel wird“, muss vor dem Ausgeben von Ressourcen und Vorteilen abgehandelt werden.
- ◆ Eine Fähigkeit, die sich auf eine „beliebige“ Sache (Tafel, Wabe etc.) auswirken kann, setzt alle Einschränkungen außer Kraft, die normalerweise für die Auswahl dieser Sache gelten. Sofern nichts anderes angegeben ist, wirkt sie sich nur auf 1 Exemplar dieser Sache aus. Beispiel: „Gib 3  auf einer beliebigen Tafel aus“ heißt, dass alle 3  auf derselben Tafel ausgegeben werden müssen. Es kann jedoch eine inaktive Tafel sein.

GALAKTISCHER-RAT-EREIGNISSE

- ◆ Bei manchen Alternativen muss die Fraktion mit den meisten abgegebenen Stimmen eine Entscheidung treffen. Gibt es mehrere, werfen sie alle so lange je 1 schwarzen Würfel, bis nur eine Fraktion ein  würfelt. Sie trifft die Entscheidung.


GEHEIMHALTUNG

- ◆ Alle Reliktkarten auf deiner Hand sind geheim.
- ◆ Du darfst die Tafeln der anderen nur ansehen, wenn du selbst gerade nicht die Möglichkeit hast, etwas auf deinen Tafeln zu markieren. Anders ausgedrückt: Nur wenn dein Stift auf dem Tisch liegt, darfst du die Tafeln der anderen ansehen.
- ◆ Du kannst bis zum Ende des aktuellen Schrittes der Runde warten, bevor du ansagst, dass du einen Auftrag erfüllt oder das Mecatol-Rex-Sternsystem beansprucht hast. Wenn du es schon früher sagst, könnte das die Entscheidungen der anderen beeinflussen.
 - ◆ Falls du vergisst, einen erfüllten Auftrag oder das Beanspruchen von Mecatol Rex anzusagen, kannst du es zu einem späteren Zeitpunkt nachholen. Allerdings wirst du dann behandelt, als hättest du das Ziel erst zu diesem Zeitpunkt erreicht.

INDUSTRIE

- ◆ Sechsecke, die weder einen Vorteil noch ein gepunktetes „X“ enthalten, sind keine Waben und können nicht verschrottet oder beansprucht werden.

KRIEG-EREIGNISSE/MILITÄR

- ◆ Manche Fähigkeiten erlauben, dass du Anomalie-Knotenpunkte markierst. Sie zählen dann wie andere markierte Knotenpunkte zu deiner Stärke in diesem Sektor hinzu.
- ◆ Jede Krieg-Ereigniskarte löst zwei Kriege aus (einen gegen deinen linken Nachbarn und einen gegen den rechten). Ein Effekt, der während oder nach einem Krieg abgehandelt wird, kann für jeden dieser Kriege abgehandelt werden.
- ◆ Nach Schritt 3 eines Krieg-Ereignisses können die Gesamt-Stärkewerte nicht mehr verändert werden, außer eine Fähigkeit besagt ausdrücklich etwas anderes.
- ◆ Es ist erlaubt, mit dem Bau einer Einheit zu beginnen und ihn erst in einer späteren Runde abzuschließen. Du kannst sogar mehrere Einheiten desselben Typs anfangen zu bauen.
- ◆ Falls ein Karteneffekt besagt, dass du eine Einheit einsetzen sollst, zeichnest du sie in dein Schlachtgitter ein, ohne sie zu bauen. Sie zählt nicht zum Einheitenlimit ihres Typs hinzu und ihr Einheitentyp muss nicht freigeschaltet sein.
- ◆ Eingesetzte Einheiten dürfen nicht über das Schlachtgitter hinausragen.
- ◆ Kann eine gebaute Einheit nicht eingesetzt werden, hast du sie trotzdem gebaut und beanspruchst ihren -Vorteil.
- ◆ Wenn dir eine Fähigkeit zusätzliche Stärke für zukünftige Kriege gewährt, schreibe „+1“ in die passenden Stärkekästchen, damit du es nicht vergisst. Steht dort bereits eine Zahl, erhöhe sie um 1 (z. B. von „+1“ auf „+2“).
- ◆ Es ist möglich, am Ende des Spiels eine negative Summe an Siegpunkten auf der Militärtafel zu haben.

NAVIGATION

- ◆ Du kannst ausgehend von Sternsystemen, die erkundet aber nicht beansprucht sind, weiter erkunden.
- ◆ Falls ein Sternsystem durch einen Karteneffekt durchgestrichen wird, bevor es beansprucht wurde, kann es nicht mehr beansprucht werden.
- ◆ Du kannst beim Erkunden nicht durch ein Wurmloch fliegen, durch das du schon einmal geflogen bist.



RESSOURCEN

- ◆ Du hast nicht die Möglichkeit, Ressourcen nicht auszugeben.

TECHNOLOGIEN

- ◆ Wenn du eine Technologie freischaltest, kannst du sie noch in derselben Runde verwenden.
- ◆ Wenn ein Karteneffekt besagt, dass du eine Technologie freischaltest, kannst du entweder die Ressourcen- oder die Vorteilskosten der Technologie durchstreichen.

VORTEILE

- ◆ Du kannst einen Vorteil mit gestricheltem Umriss in dem Schritt ausgeben, in dem du ihn beansprucht hast.
- ◆ Stimmen () und Handelswaren () sind auf die Zahl beschränkt, die auf deiner Industrietafel verfügbar ist.