

TWILIGHT INSCRIPTION™

LERNEN BEIM SPIELEN

Ihr wollt direkt einsteigen und die Regeln beim Spielen lernen? Kein Problem! Haltet euch einfach an diesen Leitfaden, um die Grundlagen des Spiels kennenzulernen. Ihr werdet vielleicht nicht alle Schritte komplett nachvollziehen können, aber keine Sorge – macht einfach weiter und mit der Zeit werden sich viele Fragen von selbst klären. Lasst euch Zeit, **lest die Texte sorgfältig** durch und achtet darauf, **dass alle am Tisch die Abbildungen sehen können!**

SPIELAUFBAU

- 1. Spieltafeln:** Auf diese Tafeln schreibt und zeichnet ihr, um die Fortschritte eurer Zivilisationen darzustellen.



Ihr werdet die Tafeln eine nach der anderen kennenlernen, bis ihr je 4 Tafeln habt. Fürs Erste nimmt sich jeder einen Stift und eine zufällige Navigationstafel. Achtet darauf, dass die B-Seiten eurer Tafeln sichtbar sind, und schüttelt eure Stifte 20 Sekunden lang.



- 2. Würfel:** Legt die 3 schwarzen Würfel in die Tischmitte. Die farbigen könnt ihr vorerst ignorieren. Die Symbole auf den Würfeln werden **RESSOURCEN** genannt und tauchen manchmal auch auf Karten auf. Ressourcen braucht ihr, um Markierungen auf euren Tafeln zu machen.



3 schwarze Würfel



Baustoff



Einfluss



Forschung

- 3. Ereigniskarten:** Sucht die folgenden 4 Ereigniskarten heraus und legt die übrigen in die Spielschachtel zurück:

- ◆ Ein neues Imperium
- ◆ Echo der Vergangenheit
- ◆ Erste Schritte
- ◆ Aufbruch in eine neue Heimat

Bildet aus diesen 4 Karten einen verdeckten Ereignisstapel in der unten abgebildeten Reihenfolge.



Ereigniskarten bestimmen, wie eure Spielrunden ablaufen. Sobald ihr den Ereignisstapel zusammengestellt habt, könnt ihr umblättern und die erste Runde spielen.

RUNDE 1 – NAVIGATION

Zu Beginn jeder Runde wird die oberste Karte des Ereignis-stapels aufgedeckt. Anschließend handelt ihr **alle gleichzeitig** die Schritte auf der Karte ab.

SCHRITT 1:

Erst wählst du eine deiner Tafeln. Das ist für diese Runde deine aktive Tafel, sprich: die Tafel, auf der du in dieser Runde Markierungen machen kannst. Der Einfachheit halber sagen wir, dass ihr euch alle für „Navigation“ entscheidet.

Als Nächstes gibt **jeder von euch** die Ressourcen der Ereigniskarte aus: 2 ⚙️ (Einfluss). Das Symbolmenü oben links auf deiner Tafel verrät dir, was du mit welcher Ressource machen kannst. Lies dir die Zusammenfassung unten durch und gib dann die 2 ⚙️ der Ereigniskarte aus.



Ressourcen von
„Ein neues Imperium“

SCHRITT 2:

Nachdem ihr alle die Ressourcen der Ereigniskarte ausgegeben habt, wirft einer von euch die 3 schwarzen Würfel. Wer auch immer sich freiwillig dafür meldet, ist für den Rest des Spiels der Sprecher. Es hat keinerlei Vor- oder Nachteile, der Sprecher zu sein. Er oder sie übernimmt lediglich ein paar organisatorische Aufgaben.

SCHRITT 3:

Jeder von euch gibt **alle** Würfelergebnisse auf seiner aktiven Tafel aus. Wer fertig ist, steckt die Kappe auf seinen Stift und legt ihn auf den Tisch. Sobald alle Stifte auf dem Tisch liegen, ist die Runde vorbei.

Dies ist ein Symbolmenü. Es verrät dir, wofür du deine Ressourcen ausgeben kannst.

Gib 1 ⚙️ (Baustoff) oder 1 🔬 (Forschung) aus, um ein angrenzendes Sternsystem zu erkunden (verlängere eine orange Linie dorthin).

Gib 1 ⚙️ (Einfluss) aus, um ein erkundetes Sternsystem zu beanspruchen (kreise es ein).

Die Symbole in den Sternsystemen werden **VORTEILE** genannt. Jede Tafel ist vollgepackt mit Vorteilen – aber keine Sorge, du musst sie noch nicht alle verstehen. Für den Anfang reicht es, wenn du versuchst, ein Sternsystem mit einem Planeten-Vorteil (🪐) zu beanspruchen!

Dies ist ein Wurmloch. Du kannst nur dann hindurchfliegen, wenn du die Technologie „Gravitationsantrieb“ freigeschaltet hast.

Gib 1 🔬 (Forschung) aus, um 1 🔬-Symbol neben einer Technologie durchzustreichen. Wenn du alle 🔬 durchgestrichen hast, ist die Technologie freigeschaltet.

GRAVITATIONSANTRIEB
Du kannst beim Erkunden durch Wurmlöcher (🌀) fliegen.

INTEGRIERTE WIRTSCHAFT
Pro Aktivierung: Beanspruche bis zu 2 erkundete kleine Sternsysteme.

NAVIGATION

AUFTRAG TAFEL SUMME 1B

RUNDE 2 - EXPANSION

Deckt die nächste Ereigniskarte auf und nehmt euch alle je 1 zufällige Expansionstafel. Achtet darauf, dass bei allen Tafeln die B-Seite sichtbar ist. Handelt nun alle Schritte der neuen Ereigniskarte ab, aber lasst uns dieses Mal alle „Expansion“ als aktive Tafel wählen. Auch hier gilt: **Es macht nichts, dass ihr die Funktionen der Vorteile noch nicht kennt.** Der Strategietipp unten sollte euch genügend Informationen liefern, damit ihr die Runde spielen könnt.

Aber halt! Du kannst nur die Ressourcensymbole von freigeschalteten Planeten durchstreichen. Hast du letzte Runde einen Planeten-Vorteil (☞) beansprucht? Falls ja, gib ihn aus (streiche ihn auf deiner Navigationstafel durch), um einen beliebigen Planeten hier freizuschalten (streiche das ☞ neben dem Namen durch).

Auf dieser Tafel gibt es kein Symbolmenü. Stattdessen streichst du für jede Ressource, die du aus gibst, ein passendes Symbol durch.

Wenn du alle Ressourcensymbole in einer Reihe oder Spalte durchgestrichen hast, beanspruchst du den Vorteil am Ende dieser Reihe oder Spalte (kreise ihn ein).

Dies sind Raumwerten. Du baust sie, indem du einen Planeten-Vorteil (☞) aus gibst ...

... oder indem du alle ihre Ressourcensymbole durchstreichst.

The main game board features a grid of resource symbols (circles with icons) and planet advantage symbols (☞). At the bottom, there are expansion cards with titles like 'SELBSTMONTAGEROUTINEN' and 'NEUROSTIMULATOR'. A 'RAUMWERFTEN' bar shows a sequence of planet advantage symbols and resource symbols. A 'RESSOURCENZÄHLER' (resource counter) is at the top right, and a 'BEVÖLKERUNG' (population) bar is at the bottom right.

Wie üblich kannst du ➤ ausgeben, um Technologien freizuschalten.

STRATEGIETIPP

In der Anfangsphase des Spiels empfiehlt es sich, auf die unten in diesem Textkasten abgebildeten Spezial-Vorteile hinzuwirken. Sie haben diverse Funktionen, die ihr später noch kennenlernen werdet. Beispielsweise könnt ihr damit schnell Technologien freischalten.



RUNDE 3 – INDUSTRIE

Deckt die nächste Ereigniskarte auf und nehmt euch alle je 1 zufällige Industrietafel (wieder mit der B-Seite nach oben). Die Rundenstruktur bleibt wie gehabt, aber lasst uns dieses Mal alle „Industrie“ als aktive Tafel wählen.

Wie bei „Navigation“ gibt es hier ein Symbolmenü.

- Verschrotte 1 unmarkierte Wabe, die an eine markierte Wabe angrenzt.
- Beanspruche 1 unmarkierte Wabe, die an eine verschrottete Wabe angrenzt.
- Gib bis zu 4 aus.
- Gib bis zu 3 aus.

Hier wird später festgehalten, wie viele Stimmen () und Handelswaren () du hast. Vorerst kannst du diesen Bereich ignorieren.

Das Industrieraster besteht aus vielen Waben, die unterschiedliche Vorteile enthalten. Gib 1 aus, um eine Wabe neben einer bereits markierten Wabe zu verschrotten (durchzustreichen). Die Wabe in der Mitte des Rasters ist standardmäßig verschrottet.

Gib 1 oder aus, um eine Wabe neben einer **verschrotteten** Wabe zu beanspruchen (einzukreisen). Anders gesagt: Ein O kann nur neben ein X geschrieben werden.

Dies ist dein **WIRTSCHAFTSPLAN** (merke dir, dass er auf deiner Industrietafel zu finden ist). Er wird später relevant, wenn du deine Vorteile benutzt. Vorerst kannst du ihn ignorieren.

STRATEGIETIPP

Verschrottete Vorteile sind für immer verloren, also warum solltest du eine Wabe verschrotten? Weil du damit weitere Teile des Rasters zugänglich machst – denke daran, dass du nur Vorteile beanspruchen kannst, die an verschrottete Waben angrenzen. Betrachte es also als Investition!

In der Anfangsphase des Spiels empfiehlt es sich, ein gelbes Massenprodukt zu beanspruchen. Es wird sich auszahlen, wenn später ein Produktions-Ereignis stattfindet.



RUNDE 4 – MILITÄR

Deckt die nächste Ereigniskarte auf und nehmt euch alle je 1 zufällige Militärtafel (wieder mit der B-Seite nach oben). Die Rundenstruktur bleibt wie gehabt, aber lasst uns dieses Mal alle „Militär“ als aktive Tafel wählen.

Auf dieser Tafel gibt es kein Symbolmenü. Stattdessen streichst du für jede Ressource, die du aus gibst, ein passendes Symbol durch. So baust du Einheiten, die du in den Kampfeinsatz schicken kannst.

POWERNOSTRIK
Du erhältst in jedem Krieg +3 Stärke, falls mindestens 2 Nicht-Infanterie-Einheiten vollständig im Sektor dieses Krieges eingesetzt sind.

TRANSIT-DIENST
Pro Aktivierung: Setze 2 Infanterie ein. Jede Infanterie muss an eine andere Einheit angrenzen und kann auch unterhalb der Einsatzlinie eingesetzt werden.

INFANTERIE



Infanterie kostet 1 beliebige Ressource. Streiche ihre Kosten nicht durch, sondern setze sie sofort ein (siehe unten).

PVS



Wenn du alle Ressourcensymbole einer Einheit durchgestrichen hast, kreise den Siegpunkte-Vorteil (♣) daneben ein.

KREUZER



Zeichne dann das Muster der Einheit in das Gitter ein, um die Einheit einzusetzen.

SCHLACHTSCHIFF

Schlachtschiffe und Kriegssonne sind am Anfang noch nicht freigeschaltet und können **nicht** gebaut werden. Du musst sie erst mit dem passenden Spezial-Vorteil freischalten.

KRIEGSSONNE



Anomalie: Hier kannst du nichts einzeichnen.

Vorteil: Wenn du hier etwas einzeichnest, kreise den Vorteil ein.

Deine erste Einheit muss in der ersten Reihe über der Einsatzlinie (der orangen Linie am unteren Rand des Gitters) starten. Bei deiner nächsten Einheit hast du auch die Option, sie neben einer anderen Einheit starten zu lassen. Du darfst die Muster drehen, aber sie dürfen sich nicht überlappen.

Jeder ausgemalte Knotenpunkt gibt dir +1 **STÄRKE** im Krieg gegen deinen Nachbarn auf dieser Seite. (Sprich: Mit der linken Hälfte des Gitters greifst du die Person an, die links neben dir sitzt. Mit der rechten Hälfte greifst du die Person an, die rechts neben dir sitzt). Eingekreiste Vorteile im Gitter zählen auch als ausgemalte Knotenpunkte.

STRATEGIETIPP

Versuche, in beiden Hälften deines Gitters zumindest 1 Knotenpunkt auszumalen (du kannst Einheiten auch so einsetzen, dass sie in beide Hälften hineinragen). Damit bist du gegen beide Nachbarn gewappnet.

Im Laufe des Spiels wird sich die Einsatzlinie immer weiter nach oben verschieben, was bedeutet, dass du unterhalb keine neuen Einheiten mehr einsetzen kannst. Nimm also möglichst viele Vorteile mit, bevor es zu spät ist.

RUNDE 5 UND WEITER

Nachdem ihr nun 4 Runden gespielt habt, wird es Zeit, den Rest des Spiels aufzubauen und die übrigen Regeln kennenzulernen. Schlagt Seite 4 der Spielanleitung auf und führt den Spielaufbau mit folgenden Änderungen durch (vergesst nicht, nach dem Aufbau zu dieser Seite zurückzukehren):

- ◆ **Schritt 1:** Überspringt diesen Schritt – ihr habt ihn schon erledigt!
- ◆ **Schritt 2:** Teilt jedem von euch 1 zufällige Fraktionskarte aus dieser Auswahl aus: Die Emirate von Hacan, Sardakk N'orr, Das Arborec, Der Nomade, Die Winnu, Die Mentak-Koalition, Die Yin-Bruderschaft und Das Baronat von Letnev.
- ◆ **Schritt 4:** Lasst die Ereigniskarten weg, die ihr in den ersten 4 Runden verwendet habt. Teilt die übrigen Karten in acht Stapel auf (nicht in zehn). Ganz oben sollte eine Phase-II-Karte mit blauem Hintergrund liegen.
- ◆ **Schritt 5:** Überspringt diesen Schritt.
- ◆ **Schritt 7:** Überspringt diesen Schritt.



Fraktionskarte

NEUES SPIELMATERIAL

Es folgt ein kurzer Überblick über das Spielmaterial, das jetzt neu hinzugekommen ist. Auf Seite 16 der Spielanleitung findet ihr eine ausführlichere Beschreibung.

- ◆ **Mecatol-Rex-Tafel:** Wenn du auf deiner Navigationstafel Mecatol Rex beanspruchst, schreibe den Namen deiner Fraktion in die oberste freie Zeile der Mecatol-Rex-Tafel und erhalte die Vorteile links davon.



- ◆ **Fokuswürfel:** Diese Würfel werden zusammen mit den schwarzen geworfen. Du kannst ihre Ergebnisse aber nur dann verwenden, wenn du sie zuvor mit Fokus-Vorteilen freigeschaltet hast.



3 Fokuswürfel

- ◆ **Fraktionskarten:** Deine Fraktionskarte verleiht dir zwei Fähigkeiten. Die erste ist immer aktiv, die zweite wird abgehandelt, sobald du einen Fraktion-Vorteil beanspruchst (♣).

- ◆ **Reliktarten:** Beanspruche auf deiner Navigationstafel Relikt-Sternsysteme (♣), um diese Karten zu ziehen. Sie haben mächtige Fähigkeiten und geben Siegpunkte.



Reliktarten

EREIGNISSE

Bisher habt ihr nur Ereigniskarten vom Typ Strategie kennengelernt, es gibt aber noch drei andere Typen. **Wenn ihr ein solches Ereignis zieht**, lest die Regeln in der Spielanleitung nach:

- ◆ Krieg: Seite 13
- ◆ Produktion: Seite 14
- ◆ Galaktischer Rat: Seite 14



Ereignistyp

VORTEILE

Es wird Zeit, dass ihr mehr über die Vorteile erfahrt, die ihr bisher beansprucht habt. Es gibt zwei Typen von Vorteilen:



Gepunkteter Umriss: Diese Vorteile werden sofort nach dem Beanspruchen abgehandelt. Streiche sie nicht durch.



Gestrichelter Umriss: Diese Vorteile kannst du bei einem Strategie-Ereignis ausgeben, um Markierungen auf deiner aktiven Tafel zu machen. Du kannst sie auch **von** inaktiven Tafeln ausgeben (wie in Runde 2, wo du einen Planeten freigeschaltet hast). Streiche sie mit einem einfachen Schrägstrich durch, wenn du sie aus gibst.

Bevor ihr mit der 5. Runde beginnt, solltet ihr alle eure **Vorteile mit gepunkteten Umrissen abhandeln**, so als hättet ihr sie gerade erst beansprucht. Auf Seite 15 der Spielanleitung könnt ihr nachlesen, was die einzelnen Vorteile tun. Nehmt als Merkhilfe die Übersichtskarten.

RUNDE 5 BEGINNEN

Nachdem ihr alle eure Vorteile mit gepunkteten Umrissen abgehandelt habt, deckt die oberste Ereigniskarte auf und beginnt mit Runde 5. Normalerweise würdet ihr weiterspielen, bis ihr die Ereigniskarte „Kampf um den Thron“ abgehandelt habt. Da es bei dieser Partie hauptsächlich ums Lernen der Regeln geht, könnt ihr bereits nach dem letzten Phase-III-Ereignis aufhören. Das genügt, um alle Regeln kennenzulernen und euch für euer erstes vollständiges Spiel bereit zu machen.

Schlagt am Ende des Spiels Seite 17 der Spielanleitung auf, um zu erfahren, wie ihr eure Siegpunkte (♣) wertet. Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt!

Falls während des Spiels Fragen auftauchen, schlagt in der Spielanleitung nach. Auf den Seiten 8 bis 12 werden die Tafeln ausführlich erklärt und ab Seite 16 die anderen Materialien.

Allein oder zu zweit spielen: Beim Spiel allein oder zu zweit kommt eine KI-Fraktion hinzu. Mehr dazu auf den Seiten 18 bis 19 der Spielanleitung.