



## Hallo Boardgamefan!

Ich erstelle Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die ich Dir gern **kostenlos** zur Verfügung stelle. Dabei ist es mir sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen. Meine Spielhilfen sind nicht einfach nur knappe Listen der wichtigsten Regeln – sie sind vollständig und bilden das gesamte Regelwerk inkl. Tipps ab.

Wie Du dir denken kannst, braucht es viel Zeit und Engagement, diese Spielhilfen zu schreiben. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es mir sehr helfen, wenn Du mich mit einer kleinen Spende unterstützt. Mit einer kleinen Spende über **Paypal** oder **Patreon** ermöglichst Du es mir, dich auch weiterhin mit Spielhilfen zu versorgen. Alle Links findest Du auch auf:

**boardgamefan.de**

Vielen Dank für deine Unterstützung und viel Spaß!

*Vielen Dank an die Patreons mit Boardgamefan-Status: phil spichtig*

## TWILIGHT IMPERIUM IV (3-6/8 SPIELER)

Diese Spielhilfe beinhaltet sowohl die **Grundspielregeln** sowie **Prophezeiung der Könige** als auch die **Living Rules 2.0**.

### SCHLÜSSELBEGRIFFE

- ▶ **Aktionskarten:** Max. **7 Aktionskarten** pro Spieler erlaubt.
- ▶ **Blockieren:** Eine Einheit mit **Produktion** ist blockiert, so lang ihr System nur gegnerische und keine eigenen Schiffe enthält. Es dürfen daher **keine Schiffe** produziert werden.
- ▶ **Einfluss:** Wird verwendet, um Kommandomarker zu erhalten oder in der Agendaphase abzustimmen. Um **Einfluss** von **Planeten** zu nutzen, werden deren Karten erschöpft.
- ▶ **Einsatz:** Sobald die Bedingungen erfüllt sind, darf der Spieler mittels dieser Fähigkeit einmalig Einheiten platzieren.
- ▶ **Gebäude:** Max. **1 Raumwert** und **2 PVS** pro **Planet**.
- ▶ **Handelswaren** können als **1 Ressource** oder **1 Einfluss** ausgegeben werden. Sie werden aus gehandelten **Massenprodukten** hergestellt.
- ▶ **Initiativreihenfolge:** Reihenfolge der Strategiekarten.

**3/4 Spieler:** Die kleinere Zahl der 2 Strategiekarten zählt.

- ▶ **Kontrollmarker:** Werden genutzt um **Planeten** ohne Bodentruppen oder bereits **gewertete Aufträge** zu markieren.
- ▶ **Marker (Jäger und Bodentruppen):** Können statt der Miniaturen eingesetzt werden, müssen aber immer **von mind. 1 Miniatur begleitet** werden (Zugehörigkeit).
- ▶ **Massenprodukte:** Sobald ein Spieler **fremde Massenprodukte** erhält, wandelt er sie (durch wenden) sofort in **Handelswaren** um.

**Eigene Massenprodukte sind nicht nutzbar!**

- ▶ **Nachschub:** Der Vorrat des Spielers. Elemente im **Nachschub** befinden sich nicht im Spiel.
- ▶ **Planet:** Wer einen **Planeten** kontrolliert, erhält dessen zugehörige Karte erschöpft. Jeder **Planet** bietet **Ressourcen (gelb)** und **Einfluss (blau)**. Ein kontrollierter Planet ohne Bodentruppen wird mit einem **Kontrollmarker** des Besitzers markiert. Einige **Planeten** besitzen **Technologie-Spezialisierungen**, die durch Erschöpfen aktiviert werden können. Darüber hinaus kann ein Planet **Merkmale (Kulturell / Gefährlich / Industrial)** besitzen, auf die Spieleffekte Bezug nehmen können, z.B. **Erkunden**.
- ▶ **Ressourcen:** Werden verwendet, um Einheiten zu produzieren und Technologien zu erforschen. Um die **Ressourcen** von **Planeten** zu nutzen, werden deren Karten erschöpft.
- ▶ **Sprecher:** Beim Spielaufbau wird ein Spieler zum **Sprecher** ernannt - er ist der Startspieler und hat das letzte Wort.
- ▶ **Trefferwert:** Gibt an, ab welchem Ergebnis ein Würfel einen Treffer erzielt.

**Kampf 7 = Treffer bei Ergebnis 7-10.**

- ▶ **Vernichten:** Aus dem Spiel entfernen.
- ▶ **Verstärkungen** werden sowohl an **Planetenkarten** angelegt als auch auf dem **Spielplan** mit einem Marker markiert.
- ▶ **Wurmlöcher** desselben Typs gelten als benachbart und können während der Bewegung durchquert werden.

## GRUNDLAGEN

### KOMMANDOBOGEN: 3 POOLS

- ▶ **Taktikpool:** Für Taktikaktionen nutzbar.
- ▶ **Flottenpool (Marker mit Schiffsseite oben):** Die Anzahl der Kommandomarker bestimmt, wie viele Schiffe (außer Jäger) ein Spieler maximal in einem System haben kann. Wird diese Zahl überschritten, muss er überzählige Schiffe und Jäger/Bodentruppen, für die keine Kapazität mehr vorhanden ist, sofort **zerstören**.
- ▶ **Strategiepool:** Für Strategieaktionen nutzbar.

### AUFTRÄGE

Aufträge sind die wichtigste Quelle für Siegpunkte. Die meisten Aufträge werden in der **Statusphase** gewertet, manche jedoch auch während der **Aktions- oder Agendaphase**.

**Wichtig:** Die Bedingung eines Auftrags muss zum Zeitpunkt der jeweiligen Wertung erfüllt sein.

- ▶ **Öffentliche Aufträge:** Pro Runde wird 1 öffentlicher Auftrag aufgedeckt. Jeder Auftrag kann von beliebig vielen Spielern erfüllt und gewertet werden, jedoch nur 1x pro Spieler.

**Kontrolliert ein Spieler nicht alle Planeten seines Heimatsystems, darf er keine öffentlichen Aufträge werten!**

- ▶ **Geheime Aufträge:** Aufträge auf der Hand/im Spielbereich der Spieler, nicht in der öffentlichen Auslage.

**Jeder Spieler darf maximal 3 geheime Aufträge besitzen, egal ob gewertet oder ungewertet!**

### ANOMALIEN

- ▶ **Asteroidenfeld & Supernovae:** Schiffe dürfen sich nicht hinein oder hindurch bewegen.
- ▶ **Nebel:** Schiffe dürfen sich hinein, aber nicht hindurch bewegen. Verteidigende Schiffe erhalten +1 auf ihre Kampfwerte. Schiffe, die sich aus einem Nebel hinausbewegen, haben einen (veränderbaren) Basis-Bewegungswert von 1.
- ▶ **Gravitationsstrudel (1-X Strudel):** Beim Hindurch- oder Hinausbewegen erhält das Schiff +1 Bewegung. Wirf dann einen Würfel; bei 1-3 wird das Schiff inkl. eventueller transportierter Einheiten zerstört.

### NACHBARSCHAFT & GESCHÄFTE

2 Spieler gelten als benachbart, sobald sie in 2 benachbarten Systemen **Einheiten besitzen** oder **Planeten kontrollieren – auch wenn diese Systeme über Hyperrouden verbunden sind**. 1x pro Runde darf der aktive Spieler mit jedem Nachbarn **jederzeit** ein Geschäft abschließen. Dabei dürfen beliebig viele Versprechen, **Massenprodukte** und **Handelswaren** getauscht werden, jedoch nur 1 Vertrag pro Mitspieler.

Kann der Effekt einer Absprache **sofort** eingelöst werden, spricht man von einem **Bindenden Geschäft**, welches eingehalten werden muss. Tritt der Effekt später in Kraft, spricht man von einem **Nicht bindenden Geschäft**, welches nicht zwingend erfüllt werden **muss**.

## TECHNOLOGIE

Technologien sind in **4 Symbole** unterteilt: **Kybernetik**, **Bio**, **Militär** und **Antriebstechnik**. Erforschte Technologien (inkl. Starttechnologien) behält ein Spieler offen in seinem Spielbereich. **Aufwertungstechnologien** werden auf dem Fraktionsbogen platziert und überdecken die Basiseinheit auf dem Bogen.

*Ein weißer Pfeil auf Basiseinheiten zeigt an, welche Eigenschaft sich durch neue Technologien verbessern lassen.*

### TECHNOLOGIEN ERFORSCHEN

*In der Regel werden neue Technologien durch die Strategiekarte „Technologie“ erforscht.*

Um eine Technologie zu erforschen, muss der Spieler die **Anforderungen (links unten)** erfüllen: Er muss bereits ausreichend **Technologie-Symbole (rechts unten)** besitzen.

Manche **Planeten** bieten **Technologie-Symbole („Spezialisierungen“)**. Diese können durch Erschöpfen der **Planetenkarten** genutzt werden, um eine neue Technologie zu erforschen.

### VERTRÄGE

Während einer Transaktion (1x pro Runde pro Nachbar oder 1x pro Verhandlung pro Mitspieler während einer Abstimmung) können auch Vertragskarten gehandelt werden.

- ▶ Die Vertragskarte darf verdeckt gehandelt werden.
- ▶ Maximal 1 erhaltene Vertragskarte pro Mitspieler.
- ▶ Maximal 1 Vertragskarte pro Transaktion weitergeben.
- ▶ Vertragskarten anderer Spieler dürfen gehandelt werden.

## SPIELABLAUF: DIE 4 PHASEN EINER RUNDE

- I. **Strategiephase**
- II. **Aktionsphase**
- III. **Statusphase**
- IV. **Agendaphase** (sobald ein Spieler Mecatol Rex kontrolliert)

### [ I ] STRATEGIEPHASE

- ▶ Beginnend mit dem **Sprecher** wählt jeder Spieler im Uhrzeigersinn 1 Strategiekarte aus und legt sie offen vor sich ab.

**3/4 Spieler:** 2x ausführen für 2 Strategiekarten pro Spieler.

- ▶ Der **Sprecher** legt je **1 Handelsware** aus dem Vorrat auf jede nicht gewählte Strategiekarte.

### [ II ] AKTIONSPHASE

In **Initiativreihenfolge** führt jeder Spieler in seinem Zug **genau 1 von 3 Aktionen** (Strategie-, Material- oder Taktikaktion) aus:

#### [ 01 ] STRATEGIEAKTIONEN

*Nur möglich, sofern deine Strategiekarte(n) noch offen liegen.*  
**3/4 Spieler:** Pro Aktion kannst Du 1 Strategiekarte nutzen.

- ▶ Handle die **Primärfähigkeit** deiner Strategiekarte ab.

- ▶ Alle anderen Spieler handeln die **Sekundärfähigkeit** deiner Strategiekarte ab - dieser Schritt ist optional pro Spieler.

*Der **Aktive Spieler** darf die Sekundärfähigkeit seiner Strategiekarte **nicht** nutzen!*

- ▶ Erschöpfe deine Strategiekarte (durch wenden).

*Ab jetzt darf der aktive Spieler auch **passen**.*

### [ 02 ] MATERIALAKTIONEN

Führe **1 Aktion** auf deinem **Spielmaterial** durch, die mit dem Stichwort „**AKTION:**“ beginnt.

### [ 03 ] TAKTIKAKTIONEN

*Mit einer **Taktikaktion** werden Schiffe bewegt, Kämpfe initiiert, auf **Planeten** einmarschiert, Einheiten produziert, etc.*

Die **Schritte 02.-05.** sind optional. Werden sie jedoch durchgeführt, muss ihre Reihenfolge eingehalten werden:

- 01. Ein System aktivieren**
- 02. Einheiten bewegen**
- 03. Raumkampf**
- 04. Einmarsch (Bodenkampf)**
- 05. Produktion**

### [ 01 ] EIN SYSTEM AKTIVIEREN

Lege einen Kommandomarker aus deinem **Taktikpool** in ein System **ohne eigenen** Kommandomarker, um es zu aktivieren.

### [ 02 ] EINHEITEN BEWEGEN

Bewege beliebig viele Einheiten aus beliebigen Systemen in das aktivierte System.

- ▶ Beachte die **Bewegungreichweite** deiner Schiffe.
- ▶ Jede Bewegung muss **im aktivierten System** enden.
- ▶ Die Schiffe dürfen sich **nicht durch** Systeme mit Schiffen (inkl. Jäger) anderer Spieler bewegen.
- ▶ Ein Schiff darf **nicht** aus einem System mit **einem eigenen Kommandomarker** herausbewegt werden.
- ▶ Manche Schiffe besitzen einen **Kapazitätswert**, mithilfe dessen sie **Jäger/Bodentruppen** transportieren können. Beim Durchfliegen mehrerer Systeme können **Jäger/Bodentruppen** aufgesammelt werden, solange sich in dem System kein eigener **Kontrollmarker** befindet.

*Jäger und Bodentruppen sind **nicht** bestimmten Schiffen zugeteilt, es sei denn, sie werden gerade transportiert! Der Transport der Einheiten **endet** mit diesem Schritt!*

*Transportierte Bodentruppen bleiben im Weltraumbereich bis zum Schritt **04. Einmarsch**.*

- ▶ Abschließend können **alle Spieler** die Fähigkeit **Weltraumkanone** ihrer Einheiten im aktivierten System verwenden.

### [ 03 ] RAUMKAMPF

Nur abhandeln, wenn sich nach der Bewegung **Schiffe mehrerer Spieler** im aktiven System befinden.

**Während eines Kampfes** werden **Jäger** und **Bodentruppen** nicht auf die Kapazität angerechnet! **Am Ende eines Kampfes** werden jegliche überschüssige Einheiten jedoch zerstört!

- Jägerabwehr Trefferwert (Anzahl der Würfel):** Jeder Spieler kann diese Fähigkeit seiner Schiffe einsetzen, um gegnerische Jäger zu zerstören.

Zählt **nicht** als Kampfwurf! Auch ohne feindl. Jäger möglich.

- Rückzug ankündigen:** Ein Spieler darf einen Rückzug ankündigen, **solange ein Rückzug möglich wäre**. Dieser wird jedoch erst am Ende der Kampfrunde durchgeführt.

Kündigt der **Verteidiger** einen Rückzug an, darf der **Angreifer** dies **nicht** auch tun!

- Kampfwürfe ausführen:** Jeder Spieler wirft 1 Würfel pro Schiff. Pro **Explosionssymbol** (falls vorhanden) in der Kampfwertanzeige wird 1 Würfel geworfen. Ist das Ergebnis  $\geq$  dem Kampfwert des Schiffs, zählt ein Würfelergebnis als Treffer.

Würfel von Schiffen mit **demselben Kampfwert** können gemeinsam geworfen werden.

- Treffer zuweisen:** Jeder Spieler weist die Treffer seinen **eigenen** Einheiten zu. Getroffene Einheiten werden zerstört. Transportierte Einheiten sind **nicht** mehr ihren Trägerschiffen zugeordnet und müssen **nicht** zerstört werden.

**Schadensresistenz:** Diesen Einheiten darf ein Treffer zugewiesen werden, ohne sie zu zerstören. Dazu werden sie **auf die Seite gedreht** (=beschädigt). **Nur unbeschädigte Einheiten** können diese Fähigkeit nutzen!

- Zurückziehen:** Sind noch Einheiten beider Spieler im System? Nur wer in Schritt **02.** einen Rückzug angekündigt hat, zieht sich nun zurück. Dabei müssen alle Schiffe mit **Bewegungswert** des Spielers in ein angrenzendes System ohne Schiffe anderer Spieler bewegt werden, in dem der Spieler entweder bereits eine **Einheit besitzt** oder einen **Planeten kontrolliert**.

- Wenn **beide Spieler** noch Einheiten im Raumkampf haben, beginnt eine neue Kampfrunde mit Schritt **02. Rückzug ankündigen**. Andernfalls **gewinnt** ein Spieler den Kampf und der Einmarsch-Schritt wird gestartet.

### [ 04 ] EINMARSCH

- Bombardement Trefferwert (Anzahl der Würfel):** Der aktive Spieler kann gegnerische Bodentruppen angreifen. Bei mehreren **Planeten** muss jedem Schiff vor dem Wurf ein Ziel zugewiesen werden. Der Verteidiger wählt, welche Einheiten durch Treffer zerstört werden.

**Planetarer Schild:** Darf nicht bombardiert werden.

- Bodentruppen entsenden:** Der aktive Spieler platziert beliebig viele seiner Bodentruppen aus dem Weltraumbereich auf **Planeten** im System.
- Defensivfeuer der Weltraumkanone:** PVS des Verteidigers dürfen auf die landenden Bodentruppen feuern. Der Angreifer weist die Treffer seinen einmarschierenden Bodentruppen zu.
- Bodenkampf:** Befinden sich nun Bodentruppen mehrerer Spieler auf denselben **Planeten** im aktiven System, kommt es zu einem Bodenkampf. Der aktive Spieler bestimmt die Reihenfolge der Angriffe. Jeder Spieler wirft 1 Würfel pro Bodentrupp. Ist das Ergebnis  $\geq$  dem Kampfwert des Trupps, zählt ein Würfelergebnis als Treffer.

Würfel von Truppen mit **demselben Kampfwert** können gemeinsam geworfen werden.

- Treffer zuweisen:** Jeder Spieler weist die Treffer seinen **eigenen** Einheiten zu. Getroffene Einheiten werden zerstört und in den **Nachschub** gelegt.

**Schadensresistenz:** Diesen Einheiten darf ein Treffer zugewiesen werden, ohne sie zu zerstören.

- Wenn **beide Spieler** noch Einheiten im Bodenkampf haben, beginnt eine neue Kampfrunde mit Schritt **04. Bodenkampf**. Andernfalls **gewinnt** ein Spieler den Kampf.

- Kontrolle übernehmen:** Hat der aktive Spieler noch mind. 1 Bodentrupp übernimmt er die Kontrolle über den **Planeten**. Er platziert die zugehörige **Planetenkarte erschöpft** in seinem Spielbereich und zerstört alle gegnerischen **Gebäude** auf dem **Planeten**.

### [ 05 ] PRODUKTION

Der aktive Spieler darf die Fähigkeit **Produktion** im aktivierten System nutzen, um Einheiten bis zum Produktionslimit zu produzieren. Die Kosten werden mit **Ressourcen** bezahlt. Neue Einheiten werden an dem Ort der produzierenden Einheit platziert.

- Kosten mit 2 Einheitensymbolen:** Für die Kosten werden 2 Einheiten produziert, jedoch zählt jede Einheit davon zu gegen das Produktionslimit.
- Nachschub geleert:** Befinden sich zu wenige Einheiten im **Nachschub**, dürfen die Truppen aus anderen Systemen **ohne eigenen Kommandomarker** entnommen werden.

Eine Raumwerft in einem System mit feindlichen Schiffen ist **blockiert** und kann nur Bodentruppen produzieren!

### PASSEN

Ein Spieler kann erst dann **passen**, wenn er zuvor seine **Strategieaktion(en)** durchgeführt hat!

Wenn ein Spieler gepasst hat, wird er für diese Runde in der Aktionsphase übersprungen. **Sekundärfähigkeiten** von Strategieaktionen darf er aber immer noch durchführen.

Sobald alle Spieler gepasst haben, endet die Aktionsphase.

### [ III ] STATUSPHASE

Während dieser Phase werden verschiedene organisatorische Aufgaben in Reihenfolge erledigt.

- Aufträge werten:** In **Initiativreihenfolge** darf jeder Spieler bis zu **1 öffentlichen** und **1 geheimen Auftrag** werten.

Kontrolliert ein Spieler nicht alle **Planeten seines Heimsystems**, darf er keine öffentlichen Aufträge werten!

- Öffentlichen Auftrag aufdecken:** Der **Sprecher** deckt den nächsten verdeckten öffentlichen Auftrag auf (zuerst Stufe I).

**Rex Imperi:** Kann keine weitere Auftragskarte aufgedeckt werden? Das Spiel endet sofort und der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. **Bei Gleichstand: Initiativreihenfolge.**

- Aktionskarten ziehen:** Jeder Spieler zieht **1 Karte** vom **Aktionskartenstapel**. Max. **7 Aktionskarten** pro Spieler.
- Kommandomarker entfernen:** Legt all Kommandomarker vom Spielplan zurück in den jeweiligen **Nachschub**.
- Kommandomarker erhalten und umverteilen:** Jeder Spieler erhält **2 Kommandomarker** aus seinem **Nachschub**. Anschließend darf er seine Kommandomarker auf seinem Kommandobogen neu verteilen.
- Karten spielbereit machen:** Jeder Spieler macht seine erschöpften Karten spielbereit.
- Einheiten reparieren:** Beschädigte Einheiten werden wieder aufgestellt (=repariert).
- Strategiekarten zurücklegen:** Jeder Spieler legt seine Strategiekarte(n) zurück in die Auslage.

### [ IV ] AGENDAPHASE

Diese Phase wird dem Spiel erst hinzugefügt, sobald ein Spieler **Mecatol Rex** im Zentrum kontrolliert!

Einheiten können sich ungehindert in das Mecatol Rex-System bewegen. Jedoch darf ein Spieler erst einmarschieren, sobald er gleichzeitig **6 Einfluss** bezahlt. Er erhält den Hütermarker (1SP).

### ABLAUF DER AGENDAPHASE

- Erste Agenda:**

- Agenda aufdecken:** Der **Sprecher** zieht die oberste Agendakarte und liest sie mit allen Alternativen vor.
- Abstimmen:** Die Spieler erschöpfen im Uhrzeigersinn eine beliebige Anzahl **Planeten** um mit ihrem **Einfluss** für **1 Alternative** zu stimmen.

Soll ein **Planet** gewählt werden, muss dieser von einem Spieler kontrolliert werden.

Während der Abstimmung sollte verhandelt werden. **Nachbarschaft** ist dabei nicht von Bedeutung. Pro Abstimmung darf ein Spieler aber nur **1 Transaktion** mit jedem Mitspieler haben.

- Gewählte Alternative abhandeln: Verordnungen** werden ausgeführt und abgeworfen. **Gesetze** bleiben für den Rest der Partie in Kraft.

Bei Stimmgleichheit entscheidet der **Sprecher**.

- Zweite Agenda:** Wiederholt die Schritte der 1. Agenda.
- Planeten spielbereit machen.**

### SPIELLENDE

Das Spiel endet in dem Moment, in dem ein Spieler seinen 10./14. Siegpunkt erlangt. Dieser Spieler ist der Gewinner.

**Bei Gleichstand: Initiativreihenfolge** bzw. Nähe zum **Sprecher**.

### PROPHEZEIUNG DER KÖNIGE

### ANFÜHRER

- Agenten** sind sofort spielbar und werden erschöpft.
- Commander & Helden** müssen erst freigeschaltet werden, müssen dafür aber nie erschöpft werden.

### MECHS

Die Mechs jeder Fraktion besitzen eine eigene Fähigkeit.

Mechs sind eine Art Bodentruppen. Die Mech-Einheitenkarte sind **keine Technologien**.

### KAPERN

Einige Fähigkeiten lassen Spieler feindliche Schiffe kapern. Lagert sie dazu bis zur Rückgabe auf dem Fraktionstableau.

Das **Blockieren einer Raumwerft** verhindert, dass eigene Schiffe vom betroffenen Spieler gekapert werden können.

- Rückgabe:** Als Transaktion, als Kosten oder wenn der Spieler, dessen Einheit gekapert wurde, eine Raumwerft des kapernden Spielers blockiert – **außer Jäger & Infanterie**.

Zurückgegebene Einheiten kommen in den **Nachschub**.

Gekaperte **Jäger** und **Infanterie** werden durch Marker ersetzt und auf dem Fraktionsbogen gelagert, bis sie durch eine Fähigkeit in den Vorrat zurückgegeben werden!

### ERKUNDEN

Sobald ein Spieler die Kontrolle über einen **Planeten** erhält, der nicht bereits unter der Kontrolle eines anderen Spielers war, erkundet er jenen **Planeten**.

**Nullpunktenergie-Reaktor-Technologie:** Das Schiff erforscht am Ende einer taktischen Aktion unerforschten leeren Raum.

- Verstärkungskarten** werden unter kontrollierte **Planeten** geschoben.
- Reliktfragmente** dürfen während Transaktionen gehandelt werden, fertige Relikte nicht.