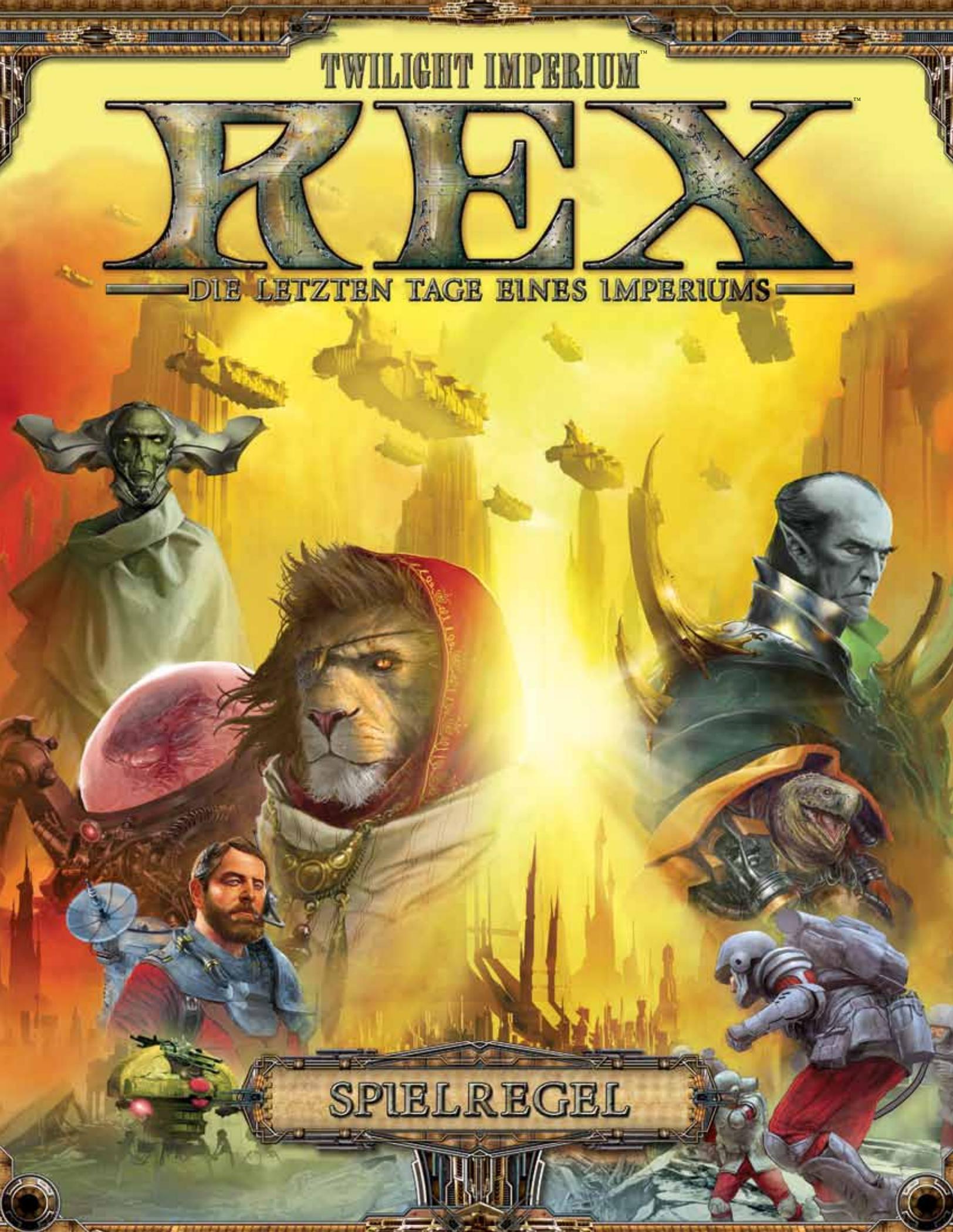


TWILIGHT IMPERIUM™

RIEX™

— DIE LETZTEN TAGE EINES IMPERIUMS —



SPIELREGEL

TWILIGHT IMPERIUM™

REX

— DIE LETZTEN TAGE EINES IMPERIUMS —

SPIELÜBERSICHT

Rex ist ein strategisches Brettspiel für drei bis sechs Spieler, das im *Twilight Imperium*-Universum angesiedelt ist. In einer Partie *Rex* übernimmt jeder Spieler die Rolle einer der großen Rassen und versucht, die Kontrolle über Mecatol City zu erlangen. Jede Rasse besitzt einzigartige ökonomische, militärische, strategische und heimtückische Vorteile, die es ihr erlauben, bestimmte Spielaspekte zu kontrollieren oder das Spiel durch eine einzigartige Siegbedingung zu gewinnen.

In jeder Spielrunde ziehen die Spieler ihre Einheiten über das Spielfeld, um Einfluss (die Hauptressource in *Rex*) zu sammeln und Teile von Mecatol City zu erobern.

Obwohl Kampf und Eroberung Spielelemente sind, besteht der Kern dieses Spielerlebnisses aus Diplomatie, Verrat und unsicheren Bündnissen. Die Spieler müssen vorsichtig sein, wem sie vertrauen, und jederzeit auf hinterhältige und plötzliche Spielsiege gefasst sein.

SPIELZIEL

Um eine Partie *Rex* zu gewinnen, muss ein Spieler Mecatol City erobern, indem er FESTUNGEN kontrolliert oder die besondere Siegbedingung seiner Rasse erfüllt. Das Spiel endet, wenn ein Spieler zum Ende einer Spielrunde **drei** Festungen kontrolliert. Mehrere verbündete Spieler können das Spiel auch gemeinsam gewinnen, müssen dann aber mehr Festungen kontrollieren.

Wenn niemand das Spiel zum Ende der achten Runde gewonnen hat, endet das Spiel ebenfalls und es wird ein Gewinner bestimmt (s. „Spielsieg“ auf Seite 13).

Einige Rassen können das Spiel auch auf besondere Weise gewinnen, wie auf den jeweiligen Rassentafeln unter „Sondersieg“ aufgeführt ist (s. Seite 14).

SPIELMATERIAL

Rex enthält folgendes Spielmaterial:

- Regelheft
- 1 Spielplan
- 6 Rassentafeln
- 120 Einheitenmarker:
 - » 20 Hacan-Einheiten
 - » 20 Jol-Nar-Einheiten
 - » 15 Lazax-Einheiten
 - » 5 Mechanische Lazax-Einheiten
 - » 20 Letnev-Einheiten
 - » 20 Sol-Einheiten
 - » 20 Xxcha-Einheiten
- 84 Karten:
 - » 16 Einflusskarten
 - » 42 Strategiekarten
 - » 12 Bündnis-Vorteilskarten
 - » 8 Hinterlistkarten
 - » 6 Übersichtskarten
- 36 kleine Karten:
 - » 30 Verräterkarten
 - » 6 Bombardierungskarten
- 113 sonstige Marker:
 - » 1 Zerstörter Schild-Marker
 - » 1 Vernichteter Ort-Marker
 - » 30 Anführermarker
 - » 8 Spielrunden-Vorhersagemarker
 - » 5 Rassen-Vorhersagemarker
 - » 1 Startspielermarker
 - » 67 Einflussmarker
- 2 Kampfanzeige:
 - » 2 Grundplatten
 - » 2 Wählscheiben
 - » 2 Anführerhalter
 - » 6 Plastikverbindungen
- 1 Schlachtschiff-Verbandsfigur:
 - » 3 Kampfschiffe
 - » 2 Kreuzer
 - » 5 Plastikständer
 - » 1 Plastiksockel



ÜBERSICHT DES SPIELMATERIALS

Dieser Abschnitt gibt eine kurze Beschreibung der einzelnen Spielmaterialien.

SPIELPLAN

Der Spielplan zeigt Mecatol City, aufgeteilt in 28 Hauptbezirke. Die Spieler kämpfen um die Kontrolle dieser Bezirke, hauptsächlich der Festungen (s. „Beschreibung der Bezirke“ auf Seite 8).



RASSENTAFELN

Jede Rassentafel stellt eine der großen Rassen des Twilight Imperium-Universums dar. Jede Tafel nennt die besonderen Vorteile der Rasse, Aufbauinformationen und gegebenenfalls die besondere Siegbedingung.



KAMPFANZEIGER UND PLASTIKVERBINDUNGEN

Der Kampfanzeiger wird im Kampf benutzt, um die Anzahl der eingesetzten Einheiten und Strategiekarten der Spieler festzuhalten (weitere Einzelheiten s. „Kämpfe austragen“ auf Seite 17).



EINHEITENMARKER

Die Einheitenmarker repräsentieren Einheiten, mit denen die Spieler die Stadtbezirke kontrollieren und gegen gegnerische Einheiten kämpfen.



EINFLUSSKARTEN

Mit den Einflusskarten bestimmen die Spieler, wo in jeder Spielrunde auf dem Spielplan neue Einflussmarker gesetzt werden.



STRATEGIEKARTEN

Strategiekarten ermöglichen eine Vielzahl an Möglichkeiten und werden oft im Kampf benutzt. In jeder neuen Spielrunde können die Spieler für neue Strategiekarten bieten



VERRÄTERKARTEN

Jeder Spieler erhält zu Spielbeginn eine Verräterkarte, mit der er im Kampf einen gegnerischen Anführer zwingen kann, seine eigene Rasse zu verraten.



BÜNDNIS-VORTEILSKARTEN

Diese Karten zeigen, welche Spieler miteinander verbündet sind und gewähren den verbündeten Spielern gegenseitige Vorteile.



ÜBERSICHTSKARTEN

Mit diesen Karten können sich die Spieler einen schnellen Überblick über häufig gebrauchte Informationen verschaffen



HINTERLISTKARTEN

Mit diesen Karten wird den Verbündeten eines Spielers der Sieg gestohlen. Die Hinterlistkarten werden nur mit der Option „Hinterlistkarten“ benutzt, die auf Seite 23 zu finden ist.



ZUSAMMENBAU DER KAMPFANZEIGER



Die beiden Kampfanzeiger werden mit Plastikverbindungen zusammengesetzt. Vor dem ersten Rex-Spiel müssen die Kampfanzeiger zusammgebaut werden. Die Hälfte einer Plastikverbindung wird durch die Wählscheibe gesteckt, die andere Hälfte durch die Grundplatte. Dann werden die beiden Teile zusammengedrückt. Die Anführerhalter werden auf die gleiche Weise mit je zwei Plastikverbindungen auf der Grundplatte befestigt. Einmal zusammgebaut, sollten die Plastikverbindungen nicht mehr gelöst werden.

ANFÜHRERMARKER

Im Kampf addieren Anführermarker ihre Stärke zu ihren eingesetzten Einheiten. Anführer können den Ausgang eines Kampfes entscheiden, sind aber anfällig gegen Verräterkarten und Strategiekarten.



EINFLUSSMARKER

Einfluss ist die „Hauptwährung“ in Rex und kann vom Waffenversteck über seltene Technologien bis zu politischer Macht alles bedeuten. Einfluss kann zum Kauf von Strategiekarten, zur Rekrutierung von Einheiten oder Anführern und zum Einsatz von Einheiten auf dem Spielplan benutzt werden.



SCHLACHTSCHIFF-VERBANDSFIGUR

Diese Plastikfigur steht auf dem Spielplan und zeigt an, welche Bezirke momentan von der Sol-Flotte bombardiert werden.



BOMBARDIERUNGSKARTEN

Diese Karten bestimmen, wie weit sich der Schlachtschiff-Verband in jeder Spielrunde bewegt und welche Sektoren in der aktuellen Runde bombardiert werden.



VORHERSAGEMARKER

Der Xxcha-Spieler benutzt diese Marker zur Vorhersage, welche Rasse die Siegbedingung des Spiels wann erfüllt. Falls seine Vorhersage zutrifft, gewinnt er das Spiel anstelle des eigentlichen Gewinners.



STARTSPIELERMARKER

Diesen Marker erhält der Spieler, der jede Phase einer Spielrunde beginnt.



VERNICHTETER ORT-MARKER

Dieser Marker wird im Spiel mit vier oder weniger Spielern benutzt, um zu verhindern, dass Einheiten den Mecatol-Machtbezirk Süd des Spielplans betreten.

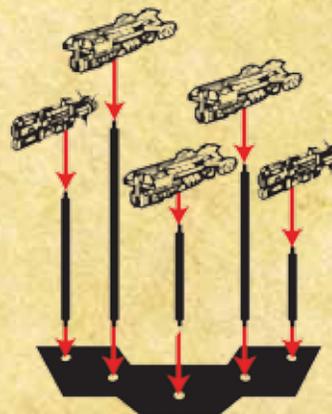


ZERSTÖRTER SCHILD-MARKER

Dieser Marker kommt durch eine bestimmte Strategiekarte auf den Spielplan. Solange er auf dem Plan ist, negiert er die Wirkung eines Schildsymbols.



ZUSAMMENBAU DES SCHLACHTSCHIFF-VERBANDS



Der Schlachtschiff-Verband besteht aus drei großen und zwei kleineren Schiffen, die mit Plastikständern auf den Sockel gesetzt werden. Vor der ersten Partie *Rex* werden die Plastikständer und Schiffe montiert, wie hier zu sehen.

DIE GROSSEN RASSEN VON REX

In *Rex* kämpfen sechs große Rassen um die Kontrolle von Mecatol City. Jede Rasse hat ihr eigenes Rassensymbol, das auf ihrer Rassentafel und allen ihren Spielmarkern abgebildet ist. Eine ausführliche Hintergrundgeschichte jeder Rasse und besonders ihrer Beteiligung an diesem Konflikt ist auf der Rückseite jeder Rassentafel nachzulesen.



Lazax-
Imperium



Sol-
Föderation



Universitäten
von Jol-Nar



Emirate von
Hacan



Baronat von
Letnev



Xxcha-
Königreich

SPIELAUFBAU

Bevor *Rex* beginnen kann, muss das Spiel in folgenden Schritten aufgebaut werden:

1. **Spielplan:** Der Spielplan wird in der Mitte der Spielfläche ausgebreitet.
2. **Einflussmarker setzen:** Alle Einflussmarker werden auf das Einflussfeld am Spielplanrand gelegt. Sie bilden den EINFLUSSVORRAT.
3. **Kartenstapel vorbereiten:** Die Einfluss- und Strategiekarten werden separat gemischt und jeweils als verdeckter Stapel auf die dafür vorgesehenen Plätze am Spielplanrand gelegt. Dann werden die Bombardierungskarten gemischt und als verdeckter Stapel in Reichweite aller Spieler neben den Spielplan gelegt.
4. **Startspieler bestimmen:** Jeder Spieler zieht eine Bombardierungskarte. Der Spieler, der die Karte mit der niedrigsten Nummer gezogen hat, ist **STARTSPIELER** und nimmt sich den Startspielermarker. Die gezogenen Karten werden wieder in den Stapel gemischt.
5. **Rassen verteilen:** Beginnend mit dem Startspieler und weiter reihum im Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler eine der sechs Rassen. Auf Seite 23 ist eine Empfehlungsliste, wenn weniger als sechs Spieler teilnehmen.

Jeder Spieler nimmt dann alle Anführer- und Einheitenmarker seiner Rasse sowie die zugehörigen Bündnis-Vorteils- und Verräterkarten. Karten und Marker von Rassen, die nicht gewählt wurden, werden in diesem Spiel nicht benutzt und kommen zurück in die Schachtel.

STARTSPIELER UND SPIELERREIHENFOLGE

Manche Regeln und Fähigkeiten beziehen sich auf den **STARTSPIELER** und die **SPIELERREIHENFOLGE**. Solange ein Spieler den Startspielermarker hat, ist er der Startspieler.

Die Spielerreihenfolge jeder Phase beginnt immer mit dem Startspieler und wird dann mit dem nächsten Spieler im Uhrzeigersinn fortgesetzt. Wenn zwei oder mehr Spieler gleichzeitig eine Sonderfähigkeit oder einen Effekt nutzen möchten, geschieht das in normaler Reihenfolge, d. h. der Spieler, der in Reihenfolge dem Startspieler am nächsten sitzt, führt seinen Effekt zuerst aus.

In der Bombardierungsphase jeder Spielrunde wird der Startspielermarker an den linken Nachbarn weitergereicht

6. **Verräter wählen:** Die Verräterkarten aller Spieler werden gründlich gemischt und der Startspieler teilt dann an jeden Spieler vier verdeckte Karten aus.

Jeder Spieler wählt nun eine seiner erhaltenen Verräterkarten aus und legt sie verdeckt neben seine Rassentafel. Diese Karte wird immer verdeckt gehalten, sodass die anderen Spieler sie nicht einsehen können. Jeder Spieler darf sich seine eigene Verräterkarte jederzeit anschauen.

Alle nicht gewählten Verräterkarten werden ungesehen wieder in den verdeckten Stapel eingemischt. Die Karten dieses Stapels werden später im Spiel noch gebraucht (z. B. durch die Strategiekarte „Doppelagent“).

Hinweis: Jeder Spieler sollte eine Verräterkarte wählen, die einen **gegnerischen Anführer** zeigt. Falls ein Spieler nur eigene Verräterkarten erhalten haben sollte, legt er eine davon neben seine Tafel und mischt die anderen ganz normal verdeckt wieder in den Stapel. Diese Karte kann nicht als Verräter entlarvt werden und hat keinen Einfluss auf das Spiel. Andererseits erhält der Spieler dadurch wertvolle Information, welche Anführer ihm gegenüber loyal sind (d. h. kein anderer Spieler kann diese Verräterkarte spielen, um diesen Anführer zu bestechen).

7. **Schlachtschiff-Verband aufstellen:** Linker und rechter Nachbar des Startspielers nehmen jeweils einen Kampfanzeiger und wählen damit eine Zahl von 0 bis 20. Beide decken die gewählte Zahl gleichzeitig auf und die **Differenz** dieser beiden Zahlen gibt an, wo der Schlachtschiff-Verband platziert wird. Falls die Spieler beispielsweise eine „3“ und eine „9“ gewählt haben, wird der Schlachtschiff-Verband in Sektor 6 platziert (s. „Phase 7: Bombardierung“ auf Seite 12). Falls beide Spieler die gleiche Zahl gewählt haben oder wenn die Differenz größer als 18 ist, wird der Schlachtschiff-Verband in Sektor 1 platziert.
8. **Strategiekarten ziehen:** Jeder Spieler zieht eine Karte vom Strategiekartenstapel und legt sie verdeckt neben seine Rassentafel. Diese Karte wird immer **verdeckt** gehalten, sodass die anderen Spieler sie nicht einsehen können. Jeder Spieler darf sich seine eigene Verräterkarte jederzeit anschauen.
9. **Einfluss erhalten:** Jeder Spieler nimmt so viel Einfluss aus dem Vorrat, wie unter „Aufbau“ auf seiner Rassentafel angegeben ist.
10. **Einheiten platzieren:** Jeder Spieler platziert seine Einheitenmarker auf dem Spielplan und in den Reserven, wie unter „Aufbau“ auf seiner Rassentafel angegeben ist. Wenn Spieler während dieses Schrittes mehrere Möglichkeiten haben (z. B. der Sol-Spieler), werden diese in normaler Spielerreihenfolge abgehandelt.

Die erste Spielrunde kann nun mit der ersten Einflussphase beginnen.

ABBILDUNG DES SPIELAUFBaus

Diese Abbildung zeigt als Beispiel den Spielaufbau für ein 6-Personen-Spiel.



- | | |
|--------------------------------|-------------------------------|
| 1. Spielbereich eines Spielers | 9. Bombardierungskartenstapel |
| 2. Spielplan | 10. Startspielermarker |
| 3. Strategiekartenstapel | 11. Verräterkartenstapel |
| 4. Einflusskartenstapel | 12. Gewählte Verräterkarte |
| 5. Einflussvorrat | 13. Starteinheiten |
| 6. Verlustbereich | 14. Reserveeinheiten |
| 7. Kampfanzeiger | 15. Bündnis-Vorteilskarten |
| 8. Schlachtschiff-Verband | 16. Anführermarker |

RASSENTAFEL



1. **Rassensymbol:** Dieses Symbol ist auf sämtlichem Spielmaterial dieser Rasse abgebildet.
2. **Vorteile:** Hier sind die Sonderfähigkeiten und Vorteile des Spielers während des Spiels genannt.
3. **Kostenlose Rekrutierung:** Zeigt die Einheitenanzahl an, die der Spieler während jeder Rekrutierungsphase kostenlos rekrutieren kann (aus dem Verlustbereich zurück in seine Reserve).
4. **Sondersieg:** Manche Rassen können das Spiel auf besondere Weise gewinnen. Eine Zusammenfassung ist hier aufgeführt, eine genaue Beschreibung findet sich auf Seite 14.
5. **Aufbauanweisungen:** Hier ist angegeben, wie viele Einheiten und wie viel Einfluss der Spieler zu Beginn des Spiels erhält und wo er seine Einheiten platziert.

SPIELABLAUF

Rex wird über eine Anzahl Spielrunden gespielt, von denen jede aus sieben Phasen besteht. Es werden so viele Runde gespielt, bis entweder ein Spieler das Spiel gewonnen hat oder die achte Spielrunde beendet ist. Eine Spielrunde besteht aus folgenden Phasen:

1. **Einflussphase:** Die oberste Karte des Einflusskartenstapels wird aufgedeckt und ausgeführt, wodurch meistens Einflussmarker in einem Bezirk des Spielplans platziert werden (Einzelheiten auf Seite 8).
2. **Bietphase:** Die Spieler bieten Einfluss, um neue Strategiekarten zu erhalten (Einzelheiten auf Seite 9).
3. **Rekrutierungsphase:** Die Spieler zahlen Einfluss, um Einheiten und Anführer aus dem Verlustbereich zu rekrutieren (Einzelheiten auf Seite 10).
4. **Manöverphase:** In Spielerreihenfolge kann jeder Spieler seine Einheiten aus einem Bezirk des Spielplans bewegen und anschließend neue Einheiten in einem Bezirk des Spielplans platzieren (Einzelheiten auf Seite 11).
5. **Kampfphase:** Die Spieler führen Kämpfe in jedem Bezirk aus, in dem sich Einheiten von mindestens zwei Spielern befinden (Einzelheiten auf Seite 12).
6. **Sammelphase:** Jede Einheit in einem Bezirk mit Einflussmarkern kann bis zu 2 Einflussmarker einsammeln (Einzelheiten auf Seite 12). Anschließend erhält jeder Spieler 2 Einflussmarker aus dem Einflussvorrat.
7. **Bombardierungsphase:** Es wird eine Bombardierungskarte gezogen, wodurch der Schlachtschiff-Verband über den Spielplan bewegt wird. Durch die Flotte werden Einheiten und Einfluss vernichtet (Einzelheiten auf Seite 12). Der Startspielermarker wird an den linken Nachbarn weiter gereicht und die nächste Spielrunde beginnt.



GOLDENE REGEL

Viele Fähigkeiten und Karten des Spiels ermöglichen es den Spielern, die Regeln auf die eine oder andere Weise zu brechen. Wenn eine Karte oder Fähigkeit im Widerspruch zu einer Regel steht, haben die Karte oder Fähigkeit Vorrang. Falls eine Strategiekarte im Widerspruch zu einem Rassenvorteil steht, hat die Karte Vorrang.

PHASE 1: EINFLUSS

In Mecatol City geschehen viele Dinge außerhalb der Kontrolle der großen Rassen. Dazu gehören „Vorübergehende Waffenstillstände“, bedeutsame Ausrüstungen und Missionen, die an verschiedenen Orten auftauchen, und Sol-Angriffsfahrzeuge, die mit tödlicher Macht heranstürmen.

In dieser Phase zieht der Startspieler die oberste Karte des Einflusskartenstapels und führt sie aus. Durch die meisten dieser Karten gelangen neue Einflussmarker auf den Spielplan, welche die Spieler mit ihren Einheiten einsammeln können.

Nachdem die Einflusskarte ausgeführt wurde, gibt der Startspieler die **aktuelle Rundennummer** an. Dazu zählt er die Anzahl der Einflusskarten des Ablagestapels. Dieser Schritt ist wichtig, denn das Spiel endet nach der achten Spielrunde.

Hinweis: Die Spieler können sich die Einflusskarten des Ablagestapels jederzeit ansehen, dürfen deren Reihenfolge aber nicht verändern. So können die Spieler immer die aktuelle Rundennummer nachzählen und auch nachvollziehen, in welchen Bezirken wann Einfluss platziert wurde.

Auf Seite 14 wird genau erklärt, wie die Einflusskarten ausgeführt werden.

EINFLUSSKARTEN-ÜBERSICHT



1. **Name:** Der Name des Ereignisses in Mecatol City.
2. **Illustrationen:** Falls durch diese Karte Einfluss auf den Spielplan gelangt, zeigen die Abbildungen diese Bezirke.
3. **Einflussstärke:** Diese Zahlen zeigen, wie viele (wenn überhaupt) Einflussmarker in den abgebildeten Bezirken des Spielplans platziert werden.
4. **Wirkung:** Die Auswirkung dieser Karte, wenn sie gezogen wird.

BESCHREIBUNG DER BEZIRKE

Der Spielplan stellt Mecatol City dar und ist in 28 Bezirke unterteilt. Jeder Bezirk ist mit mindestens einem Symbol versehen, welches die speziellen Eigenschaften des Bezirks vorgibt.



SCHILDSYMBOL

Schildsymbole markieren solche Bezirke von Mecatol City, deren orbitaler Schutzschild noch intakt ist, wodurch diese vor Bombardierungen geschützt sind. Einheiten in Bezirken mit Schutzschild werden nicht vernichtet, wenn sie bombardiert werden. Allerdings können sich Einheiten aus einem Bezirk mit Schutzschild nicht heraus bewegen, solange dieser Bezirk bombardiert wird – das geht erst wieder, nachdem der Schlachtschiff-Verband weiter gezogen ist (s. „Phase 7: Bombardierung“ auf Seite 12).



FESTUNGSSYMBOL

Festungen sind wichtige Anlagen, da sie der Schlüssel zur Kontrolle über Mecatol City sind. Ein Spieler gewinnt, wenn er zum Ende einer Spielrunde drei Festungen kontrolliert (s. „Spielsieg“ auf Seite 13).



EINFLUSSSYMBOL

Einflusssymbole kennzeichnen Bezirke, in denen im Laufe des Spiels neue Einflussmarker auftauchen können (durch Einflusskarten). Während der Sammelpphase (s. Seite 12) können Einflussmarker in diesen Bezirken durch Einheiten eingesammelt werden.



GALAKTISCHER RAT

Der Galaktische Rat ist einzigartig, denn er ist der einzige Bezirk, in dem Einheiten verschiedener Rassen friedlich versammelt sein können. Im Galaktischen Rat finden keine Kämpfe statt und Einheiten können problemlos dorthin ziehen, auch wenn dort bereits gegnerische oder verbündete Einheiten sind. Der Galaktische Rat wird nie durch Bombardierungen betroffen und trägt deshalb auch keine Sektornummer.



SEKTORNUMMER

Jeder Bezirk (außer dem Galaktischen Rat) trägt eine Sektornummer mit entsprechender Färbung. Die identische Sektornummer einiger Bezirke bedeutet, dass diese Bezirke gleichzeitig bombardiert werden.



RAUMHAFENSYMBOL

Raumhäfen erlauben dem sie kontrollierenden Spieler, seine Einheiten auf dem Spielplan während der Bewegung bis zu vier Bezirke weit zu ziehen (s. Seite 11).

WICHTIGE BEGRIFFE

Die folgenden Begriffe tauchen im Spiel immer wieder auf und man sollte vor dem ersten Spiel gut vertraut mit ihnen sein.

- **Verbündeter:** Spieler, die gegenseitige Bündnis-Vorteilskarten besitzen, gelten als Verbündete. Diese Spieler können das Spiel gemeinsam gewinnen und verschaffen sich gegenseitig bestimmte Vorteile (s. Seite 15).
- **Kontrolle:** Ein Spieler kontrolliert einen Bezirk, wenn er der einzige Spieler ist, der dort Einheiten hat. Ein von einem Spieler kontrollierter Bezirk wird auch eigener Bezirk genannt.
- **Vernichtung:** Eine vernichtete Einheit oder ein vernichteter Anführer wird in den Verlustbereich des Spielplans gelegt.
- **Gegner oder Feind:** Alle Spielmaterialien anderer Rassen gelten als gegnerisch oder feindlich (ausgenommen verbündete Rassen).
- **Eigene:** Alle Spielmaterialien der eigenen Rasse gelten als „eigene“.
- **Einflussvorrat:** Die Einflussmarker, die niemandem gehören und in keinem namentlich bezeichneten Bezirk des Spielplans liegen.
- **Mecatol City:** Der Spielplan stellt diese gigantische Stadt dar, Hauptstadt des Lazax-Imperiums und Mittelpunkt der Galaxis.
- **Rasse:** Jeder Spieler kontrolliert eine der sechs großen Rassen. In dieser Regel werden Rasse und Spieler gleichbedeutend gebraucht, wenn es um den Spieler und sein Spielmaterial geht.
- **Reserve:** Der Bereich neben der Rassentafel eines Spielers, in dem er seine Einflussmarker, unbenutzten Einheiten und noch nicht vernichteten Anführer aufbewahrt.
- **Sektor:** Mehrere Bezirke mit gleicher Nummer und Farbe. Der Schlachtschiff-Verband zieht von Sektor zu Sektor und bedroht jeden Bezirk eines Sektors.
- **Bezirk:** Ein rundes Feld des Spielplans, um den die Einheiten kämpfen oder den sie kontrollieren. Die unterschiedlichen Bezirkstypen sind auf Seite 8 erklärt.
- **Einfluss zahlen/ausgeben:** Wenn ein Spieler Einfluss zahlt oder ausgibt, muss er Einflussmarker aus seinem eigenen Vorrat in den Einflussvorrat auf dem Spielplan legen. Einige Sonderfähigkeiten erfordern es, gezahlten Einfluss woanders abzulegen.

PHASE 2: BIETEN

In der Bietphase bieten die Spieler Einfluss und versuchen sich gegenseitig zu übertreffen, um Strategiekarten zu erhalten.

Zu Beginn dieser Phase zieht der Startspieler so viele Strategiekarten vom Stapel, wie Spieler teilnehmen (ausgenommen Spieler, die bereits ihr Handkartenlimit von 4 erreicht haben). Diese Karten werden **verdeckt** neben den Spielplan gelegt und bilden die Reihe verfügbarer Strategiekarten.

Es wird nun um die erste verfügbare Karte geboten (das ist die erste vom Stapel gezogene). Es muss beachtet werden, dass diese Karte auch während der Gebote **verdeckt** bleibt. Der Startspieler beginnt mit den Geboten für die erste Strategiekarte, indem er entweder Einfluss bietet oder passt. In Spielerreihenfolge **BIETEN** dann die anderen Spieler **ODER PAssEN**:

- **Bieten:** Wer auf eine Karte bieten möchte gibt bekannt, wie viel Einfluss er für diese Karte zahlen will (mindestens 1 Einfluss). Wenn bereits ein anderer Spieler vorher auf diese Karte geboten hat, muss der Spieler **mindestens 1 Einfluss mehr** bieten als das derzeit höchste Gebot. Ein Spieler darf nicht mehr Einfluss bieten als er im eigenen Vorrat hat. Ein Spieler darf nicht bieten, wenn er bereits sein Handkartenlimit erreicht hat (normalerweise 4 Strategiekarten) oder er überhaupt keinen Einfluss besitzt.
- **Passen:** Wer passt, kann nicht mehr um die aktuelle Karte mitbieten. Er kann aber für spätere Karten bieten, die in dieser Phase angeboten werden. Wer passt, zahlt keinen Einfluss, auch dann nicht, wenn er vorher Einfluss für diese Karte geboten hatte.

Die Spieler bieten solange weiter, bis ein Spieler das höchste Gebot abgegeben hat und alle anderen Spieler gepasst haben. Der Meistbietende zahlt sein Gebot in den Einflussvorrat und nimmt sich die Strategiekarte. Strategiekarten werden immer verdeckt gehalten, sodass andere Spieler sie nicht einsehen können. Jeder Spieler kann sich die eigenen Strategiekarten jederzeit anschauen.

Nachdem die Karte genommen wurde, beginnt eine neue Bietrunde um die nächste verfügbare Strategiekarte. Der linke Nachbar des Spielers, der die vorhergehende Bietrunde eröffnete hatte, **gibt als Erster ein Gebot ab** oder passt. So hat jeder beteiligte Spieler die Chance eines Erstgebotes. Wer keinen Einfluss mehr besitzt oder bereits sein Handkartenlimit erreicht hat, kann keine Bietrunde eröffnen. In diesem Falle eröffnet sein linker Nachbar die Bietrunde.

Die Bietphase wird fortgesetzt, bis entweder alle verfügbaren Strategiekarten erworben wurden oder **bis niemand für eine Karte bietet**. Falls niemand für eine verfügbare Karte bietet, werden alle noch übrigen verfügbaren Strategiekarten wieder in den Stapel eingemischt und die Bietphase ist damit sofort beendet.

Beispiel: Die Spieler bieten für die erste Strategiekarte. Der Jol-Nar-Spieler nutzt seinen Rassenvorteil und sieht sich die Karte heimlich an, um sie dann verdeckt zurückzulegen. Der Startspieler (Hacan) bietet 1 Einfluss. Die folgenden Spieler passen alle, bis auf die Jol-Nar, die 2 Einfluss bieten. Der Hacan-Spieler möchte das Gebot nicht erhöhen und passt. Der Jol-Nar-Spieler zahlt 2 Einfluss und nimmt sich die Karte.

STRATEGIEKARTEN-ÜBERSICHT



- Kampfsymbol:** Manche Karten haben das Angriffssymbol (rot) oder das Verteidigungssymbol (blau). Jeder Spieler kann höchstens eine Angriffskarte und eine Verteidigungskarte während eines Kampfes spielen. Außer dieser Einschränkung haben diese Symbole keine weitere Bedeutung.
- Name:** Der Name der Karte, der auch auf anderen Karten erwähnt werden kann.
- Zeitangabe:** Dieser **fett gedruckte** Text nennt den genauen Zeitpunkt, an dem die Karte in der Spielrunde gespielt werden kann.
- Regeltext:** Hier ist genau beschrieben, welche Wirkung diese Karte hat.

PHASE 3: REKRUTIERUNG

In der Rekrutierungsphase können die Spieler Einheiten und Anführer wiedererlangen, die im Laufe des Spiels vernichtet wurden.

Beginnend mit dem Startspieler und weiter in Spielerreihenfolge kann jeder Spieler bis zu 5 eigene Einheiten und 1 eigenen Anführer aus dem Verlustbereich rekrutieren.

Jeder Spieler kann eine bestimmte Anzahl seiner Einheiten kostenlos rekrutieren, wie auf seiner Rassentafel unter „Kostenlose Rekrutierung“ angegeben ist. Die Rekrutierung jeder weiteren Einheit kostet 2 Einfluss. Die kostenlosen Einheiten zählen gegen das Limit von maximal 5 Einheiten pro Spielrunde.

Alle rekrutierten Einheiten kommen in die Reserve des Spielers neben seiner Rassentafel.

ANFÜHRER REKRUTIEREN

Wenn ein Anführer vernichtet wird, wird sein Marker offen in den Verlustbereich gelegt.

In der Rekrutierungsphase kann jeder Spieler 1 eigenen Anführer aus dem Verlustbereich rekrutieren, indem er so viel Einfluss zahlt, wie es der Stärke des Anführers entspricht. Ein rekrutierter Anführer kommt in die Reserve des Spielers. Dieser Anführer kann im Kampf normal eingesetzt werden und ist anfällig für Verrat. Er kann wie üblich auch durch Strategiekarten vernichtet werden.

STRATEGIEKARTEN-HANDLIMIT

Niemand kann zu irgendeinem Zeitpunkt mehr als 4 Strategiekarten auf der Hand haben. Wer bereits 4 Strategiekarten hat, muss für alle Karten während der Bietphase passen.

Die Anzahl der Strategiekarten jedes Spielers (aber nicht der Typ) ist jederzeit für alle anderen Spieler sichtbar.

BEISPIEL REKRUTIERUNGSPHASE



- In der Rekrutierungsphase erhält der Lazax-Spieler 1 kostenlose Rekrutierung, wie auf seiner Rassentafel vermerkt. Er nimmt 1 eigene Einheit aus dem Verlustbereich und legt sie in seine Reserve.
- Er beschließt, 4 weitere Einheiten für jeweils 2 Einfluss zu rekrutieren. Damit hat er die pro Spielrunde maximal erlaubte Anzahl Einheiten rekrutiert (5).
- Schließlich will er noch seinen Anführer mit Stärke 5 rekrutieren. Er zahlt 5 Einfluss und legt den Anführer in seine Reserve.

PHASE 5: KAMPF

In dieser Phase finden Kämpfe zwischen feindlichen Einheiten statt, die sich in demselben Bezirk aufhalten. **Ausnahme:** Im Galaktischen Rat finden keine Kämpfe statt.

Beginnend mit dem Startspieler und weiter in Spielerreihenfolge muss jeder Spieler **alle eigenen Kämpfe** austragen, wobei er deren Reihenfolge selbst bestimmt. Wenn keine feindlichen Einheiten mehr in denselben Bezirken sind wie seine eigenen, führt der nächste Spieler in Spielerreihenfolge seine Kämpfe aus, usw.

In jedem Kampf stellen beide Spieler mit den Kampfanzeigern die Anzahl der Einheiten ein, die sie im Kampf einsetzen (und gegebenenfalls opfern) wollen. Außerdem wählt jeder einen Anführer (der die kämpfenden Einheiten durch seine Stärke unterstützt) und bis zu zwei Strategiekarten (welche den Kampfausgang verändern können). Der Spieler mit geringerer Stärke verliert den Kampf und muss alle seine Einheiten in diesem Bezirk vernichten.

Die einzelnen Kampfschritte werden genau auf Seite 17 erklärt.

Nachdem alle Kämpfe abgehandelt wurden, geht die Spielrunde mit der Sammelphase weiter.

PHASE 6: SAMMELN

Während dieser Phase sammeln die Spieler Einfluss vom Spielplan und ihrer Heimatflotte.

1. **Einfluss von Mecatol City sammeln:** Jeder Spieler erhält für jede eigene Einheit in einem Bezirk bis zu 2 Einfluss aus diesem Bezirk. Den gesammelten Einfluss legt jeder Spieler in seine Reserve.

Vom Spielplan nicht eingesammelte Einflussmarker bleiben im jeweiligen Bezirk liegen und können in späteren Spielrunden eingesammelt werden.

Beispiel: Während der Sammelphase kontrolliert der Xxcha-Spieler das Tarraguth-Elendsviertel mit 8 Einflussmarkern. Da er in diesem Bezirk 3 Einheiten besitzt, nimmt er sich 6 Einfluss und legt diese in seinen Vorrat. Die beiden übrigen Einflussmarker bleiben in dem Bezirk liegen und können in einer späteren Sammelphase eingesammelt werden.

2. **Unterstützung durch eigene Heimatflotte:** Jeder Spieler erhält 2 Einfluss aus dem Einflussvorrat. Das gilt uneingeschränkt für jeden Spieler und ist unabhängig davon, ob er Einfluss vom Spielplan gesammelt hat oder nicht.



PHASE 7: BOMBARDIERUNG

Ein Verband aus Schlachtschiffen kreist über Mecatol City und bombardiert die Bezirke systematisch. In dieser Phase zieht der Schlachtschiff-Verband über den Spielplan und vernichtet Einheiten sowie Einfluss:

1. **Bombardierungskarte ziehen:** Der Startspieler zieht die oberste Bombardierungskarte und deckt sie auf.
2. **Schlachtschiff-Verband bewegen:** Der Schlachtschiff-Verband bewegt sich so viele Sektoren weiter, wie die Zahl auf der Bombardierungskarte angibt. Der Verband zieht **von Sektor zu Sektor**, immer zum Sektor mit der nächsthöheren Nummer. Von Sektor 18 aus fliegt der Verband zu Sektor 1 und beginnt seine neue Runde. Alle Einheiten und alle Einflussmarker in Sektoren, in und durch welche der Schlachtschiff-Verband fliegt, werden vernichtet, **außer der Bezirk ist durch einen Schutzschild geschützt** (s. „Beschreibung der Bezirke“ auf Seite 8).

Anders als Einheiten wird der Schlachtschiff-Verband nicht auf einen bestimmten Bezirk gestellt. Die Figur wird stattdessen zwischen alle Bezirke des entsprechenden Sektors gestellt. Im „Bombardierungsbeispiel“ ist dies anschaulich dargestellt.

Wichtig: Der Sektor, in dem der Schlachtschiff-Verband seine Bewegung beendet, ist **UNTER BOMBARDIERUNG**, bis er weiter zieht. Er verhindert außerdem, dass sich Einheiten in, durch oder aus diesem Bezirk heraus bewegen sowie in diesem Bezirk platziert werden können. Sektoren, über welche der Schlachtschiff-Verband hinweg gezogen ist, sind nicht mehr unter Bombardierung und beeinflussen die Bewegung von Einheiten nicht.

3. **Bombardierungskarten mischen:** Der Startspieler mischt nun die gezogene Bombardierungskarte wieder in den Stapel.
4. **Startspielermarker weiterreichen:** Der Startspieler gibt den Startspielermarker an seinen linken Nachbarn weiter. Die nächste Spielrunde startet, beginnend mit der Einflussphase.

VERNICHTETE EINHEITEN & VERNICHTETER EINFLUSS

Vernichtete Einheiten werden in den Verlustbereich ihrer Rasse auf den Spielplan gelegt. Während der Rekrutierungsphase können die Spieler diese Einheiten durch Zahlung von Einfluss in die eigene Reserve zurückholen (wobei manche Einheiten kostenlos zurückgeholt werden können, s. „Phase 3: Rekrutierung“ auf Seite 10).

Vernichteter Einfluss wird einfach in den Einflussvorrat zurückgelegt.

BOMBARDIERUNGSBEISPIEL



1. Der Schlachtschiff-Verband ist in Sektor 18. Der Startspieler zieht eine Bombardierungskarte, welche die Zahl 3 zeigt. Der Schlachtschiff-Verband bewegt sich nun drei Sektoren, jeweils von einem zum nächsten Sektor.
2. Die Flotte fliegt in Sektor 1. Die drei Einflussmarker aus dem Tarraguth-Elendsviertel in Sektor 1 gehen zurück in den Einflussvorrat. Die Letnev-Einheiten im Mecatol-Machtzentrum Nord sind nicht betroffen, weil der Bezirk durch einen Schutzschild geschützt ist.
3. Die Flotte zieht weiter in Sektor 2. Die beiden Hacan-Einheiten im Zivilen Raumhafen sind sicher, da sie in einem Bezirk mit Schutzschild sind. Sie werden durch die Bombardierung nicht vernichtet.
4. Die Flotte beendet ihre Bewegung schließlich in Sektor 3. Einheiten können sich weder in, durch oder aus diesem Bezirk heraus bewegen, solange sich die Flotte dort aufhält.



SPIELSIEG

Ein Spieler ohne Verbündete gewinnt das Spiel, wenn er mindestens **drei** Festungen **zum Ende einer Spielrunde** kontrolliert.

Ein Bündnis aus zwei Spielern gewinnt das Spiel, wenn es mindestens **vier** Festungen zum Ende einer Spielrunde kontrolliert. Die Spieler teilen sich den Sieg.

Ein Bündnis aus drei Spielern gewinnt das Spiel, falls es alle **fünf** Festungen zum Ende einer Spielrunde kontrolliert. Die Spieler teilen sich den Sieg.

Falls zum Ende der achten Spielrunde niemand das Spiel gewonnen hat, kann noch der Sol- oder Hacan-Spieler das Spiel durch seine besonderen Siegbedingungen gewinnen (s. u.).

Wenn auch von diesen Spielern niemand gewonnen hat, gewinnt der Spieler das Spiel, der die meisten Festungen kontrolliert (seine Verbündeten teilen den Sieg nicht). Falls mehrere einzelne Spieler die meisten Festungen kontrollieren, teilen sie sich den Sieg.

SONDERSIEG

Außer durch die Kontrolle von Festungen können manche Rassen das Spiel auf besondere Weise gewinnen. Diese besonderen Siegbedingungen sind auf ihren Rassentafeln zusammengefasst und werden hier näher erklärt.

SOL-SIEG

Der Sol-Spieler gewinnt das Spiel, falls er **beide** folgenden Bedingungen erfüllt:

- Kein Spieler hat zum Ende der achten Runde das Spiel durch die Kontrolle von Festungen gewonnen (alleine oder als Bündnispartner).
- Der Sol-Spieler (oder kein Spieler, auch kein Verbündeter) kontrolliert den Kaiserpalast und den Mecatol-Machtbezirk Süd.

Falls der Sol-Spieler diese beiden Bedingungen als Partner eines Bündnisses erfüllt, teilt er diesen Sieg mit seinen Bündnispartnern.

HACAN-SIEG

Der Hacan-Spieler gewinnt das Spiel, wenn zum Ende der achten Runde kein Spieler das Spiel durch die Kontrolle von Festungen oder durch den Sol-Sieg gewonnen hat.

Falls der Hacan-Spieler diese Bedingung als Partner eines Bündnisses erfüllt, teilt er diesen Sieg mit seinen Bündnispartnern.

XXCHA-SIEG

Zu Spielbeginn sagt der Xxcha-Spieler einen Spieler und eine Spielrunde voraus. Er trifft diese Vorhersage durch die Wahl eines Rassen- und Rundenvorhersagemarkers. Er legt die gewählten Marker verdeckt neben seine eigene Rassentafel und legt alle übrigen zurück in die Spielschachtel, ohne dass jemand sie ansehen kann.

Falls der gewählte Spieler, **egal mit welcher Siegbedingung**, in der vorhergesagten Spielrunde gewinnt (alleine oder als Partner eines Bündnisses, auch als Verbündeter der Xxcha), hat stattdessen der Xxcha-Spieler das Spiel gewonnen.

Falls der Xxcha-Spieler diese Bedingung erfüllt, gewinnt er das Spiel alleine und teilt den Sieg **nicht** mit seinen Bündnispartnern.

Beispiel: Zum Ende der fünften Spielrunde kontrollieren sowohl der Sol-Spieler als auch der Hacan-Spieler jeweils zwei Festungen. Da sie verbündet sind, kontrollieren sie genügend Festungen, um das Spiel zu gewinnen. Der Xxcha Spieler deckt nun seine Vorhersagemarker auf: Hacan und „5“. Da er vorhergesagt hatte, dass der Hacan-Spieler in der fünften Spielrunde gewinnen würde, hat er nun selbst das Spiel gewonnen. Der Sol- und der Hacan-Spieler verlieren das Spiel, wie alle anderen auch.

GRUNDKONZEPTE

Obwohl die meisten Phasen des Spiels klar strukturiert und leicht erklärbar sind, erfordern Einfluss- und Kampfphase jeweils eine genauere Betrachtung. Im folgenden Abschnitt werden die einzelnen Schritte für die Abwicklung von Einflusskarten, die Bildung von Bündnissen und die Durchführung von Kämpfen erläutert.

ABHANDLUNG VON EINFLUSSKARTEN

Um eine Einflusskarte abzuhandeln, wird die Sonderfähigkeit der Karte gelesen und ausgeführt.

Falls durch die Karte Einfluss auf dem Spielplan platziert wird, werden die entsprechenden Einflussmarker aus dem Einflussvorrat genommen und auf die auf der Karte genannten Bezirke verteilt. Falls ein Bezirk momentan bombardiert wird, wird dort kein Einfluss eingesetzt.

Nachdem die Karte abgewickelt wurde, wird sie offen auf den Ablagestapel neben dem Einflusskartestapel gelegt.

Zwei besondere Karten setzen keinen Einfluss auf den Spielplan: „Sol-Angriff“ und „Vorübergehender Waffenstillstand“. Wegen des Platzmangels ist der Text dieser Karten nur eine grobe Zusammenfassung, sie werden im Folgenden genau erklärt.

ABWICKLUNG EINER KARTE „SOL-ANGRIFF“

Diese Karten stellen Angriffe schwer bewaffneter Transporter dar, die genügend Feuerkraft haben, um einen ganzen Stadtblock einzuebrennen. Wenn eine solche Karte aufgedeckt wird, schauen sich die Spieler die oberste Karte des Einflusskartestapels an, durch die auch tatsächlich Einfluss platziert würde. Alle Einheiten und aller Einfluss in **beiden** genannten Bezirken werden vernichtet (von links nach rechts, wie aufgeführt).



Nachdem die „Sol-Angriff“-Karte abgewickelt wurde, wird sie in die Spielschachtel zurück gelegt. Eine neue Einflusskarte wird gezogen und ausgeführt. Falls das wiederum eine „Sol-Angriff“ Karte ist, wird sie wirkungslos in die Spielschachtel zurück gelegt und es wird eine Ersatzkarte gezogen.

Wichtig: In der Einflussphase der ersten Spielrunde sind alle gezogenen „Sol-Angriff“-Karten wirkungslos und werden zum Ende der Phase wieder in den Einflusskartestapel eingemischt.

Statt einer gezogenen „Sol-Angriff“-Karte wird eine neue Einflusskarte gezogen und abgehandelt.

Beispiel: Während der Einflussphase wird eine Karte „Sol-Angriff“ gezogen. Die Spieler schauen sich die oberste Karte des Einflusskartestapels an und stellen fest, dass zuletzt Einfluss in die Halle der Erinnerung und die Halle der Kartografie gesetzt wurde. Alle drei Xxcha-Einheiten und 2 Einfluss in der Halle der Erinnerung werden vernichtet. In der Halle der Kartografie sind weder Einheiten noch Einfluss, also ist sie nicht weiter betroffen.

ABWICKLUNG EINER KARTE

„VORÜBERGEHENDER WAFFENSTILLSTAND“

Diese Karten stellen einen Moment vorübergehender politischer Abwägung unter den großen Rassen dar. Wenn eine Karte „Vorübergehender Waffenstillstand“ abgewickelt wird, haben alle Spieler die Gelegenheit, Bündnisse einzugehen oder zu brechen (s. u.).

Diese Karten erlauben es den Spielern auch, nach Belieben untereinander mit Einfluss zu handeln. Die Spieler können auch solchen Spielern Einfluss geben, mit denen sie nicht verbündet sind. Obwohl die Spieler jederzeit untereinander unverbindliche Abmachungen treffen können, können sie sich nur während eines vorübergehenden Waffenstillstandes gegenseitig bestechen oder anderweitig Einfluss untereinander handeln.

Nachdem alle Spieler damit fertig sind, Bündnisse zu schließen oder zu brechen (s. u.), wird die Karte in die Spiel-schachtel zurückgelegt und eine neue Einflusskarte wird gezogen. Falls das wiederum eine Karte „Vorübergehender Waffenstillstand“ ist, wird sie wirkungslos in die Spiel-schachtel zurückgelegt und es wird eine Ersatzkarte gezogen.

EIN BÜNDNIS SCHLIESSEN

Alle Spieler können miteinander die Vor- und Nachteile von Bündnissen diskutieren und mit wem oder gegen wen sie sich verbünden möchten. Bis zu drei Spieler können sich verbünden, aber sie sollten dabei bedenken, dass ein größeres Bündnis die Kontrolle von noch mehr Festungen erfordert, um das Spiel zu gewinnen (s. Seite 13).

Wenn ein Bündnis geschlossen wird, gibt jeder daran beteiligte Spieler jedem seiner Verbündeten eine seiner Bündnis-Vorteilskarten. Jeder Spieler legt seine Bündnis-Vorteilskarte(n) offen in seinem Spielbereich aus, um allen Spielern zu zeigen, dass er zu einem Bündnis gehört und welche besonderen Vorteile er dadurch erhält.

Während eines vorübergehenden Waffenstillstandes können mehrere Bündnisse geschlossen werden, aber kein Spieler kann mehreren Bündnissen gleichzeitig angehören. Nachdem alle Spieler Gelegenheit hatten, Bündnisse zu schließen, können keine weiteren Bündnisse mehr gebildet werden, bis die nächste Karte „Vorübergehender Waffenstillstand“ gezogen wird.

Optionale Regel: Falls den Spielern die Bündnisdiskussion zu lange dauert, können sich alle Spieler auf ein Zeitlimit für den vorübergehenden Waffenstillstand einigen (zwei Minuten sollten genügen).

Beispiel: Während der Einflussphase wird eine Karte „Vorübergehender Waffenstillstand“ gezogen. Der Hacan-Spieler ist mit seinem gegenwärtigen Bündnispartner Xxcha nicht mehr zufrieden und bricht das Bündnis. Die Sol und die Lazax halten ein Bündnis miteinander für sinnvoll und tauschen gegenseitig Bündnis-Vorteilskarten aus. Dann meinen beide, dass sich auch der Hacan-Spieler ihrem Bündnis anschließen sollte und laden ihn dazu ein. Er nimmt die Einladung an und tauscht Bündnis-Vorteilskarten mit Sol und Lazax aus.



Ein Bündnis Brechen

Ein Spieler kann sein Bündnis während eines vorübergehenden Waffenstillstandes brechen. Um das zu tun, gibt er lediglich den Bruch des Bündnisses bekannt, gibt die Bündnis-Vorteilskarte(n) an seinen (ihre) Besitzer zurück und erhält seine eigene(n) Bündnis-Vorteilskarte(n) zurück, die er wieder in seinen Spielbereich legt. Wer ein Bündnis bricht, hat sofort Gelegenheit, ein neues Bündnis zu schließen.

Wichtig: Bündnisse können nur während eines vorübergehenden Waffenstillstandes gebrochen werden.

Beispiel: Lazax und Xxcha haben während eines vorübergehenden Waffenstillstandes ein Bündnis geschlossen. Im weiteren Spielverlauf kontrolliert der Lazax-Spieler drei Festungen, sein Verbündeter keine einzige. Da er zu einem Bündnis gehört, reicht die Anzahl der kontrollierten Festungen nicht aus, um das Spiel zu gewinnen. Während des nächsten vorübergehenden Waffenstillstandes kontrolliert der Lazax-Spieler immer noch drei Festungen und beschließt, das Bündnis zu brechen. Falls er zum Ende dieser Spielrunde immer noch drei Festungen kontrolliert, hat er das Spiel gewonnen.

BEDEUTUNG EINES BÜNDNISSES

Ein Bündnis bringt für alle Bündnispartner einige Vorteile:

- Wenn die Bündnispartner die entsprechende Anzahl Festungen zum Ende einer Spielrunde kontrollieren, haben sie das Spiel gemeinsam gewonnen (s. „Spielsieg“ auf Seite 13).
- Bündnispartner unterstützen sich gegenseitig wie auf ihrer Bündnis-Vorteilskarte angegeben. Genannte Vorteile mit dem Wort „darf“ können nur mit Einverständnis des eigentlichen Kartenbesitzers genutzt werden.
- Spieler können **keine** Einheiten in Bezirken platzieren, in denen bereits Einheiten eines ihrer Bündnispartner vorhanden sind, wohl aber durch solche Bezirke durchziehen (s. „Phase 4: Manöver“ auf Seite 11). Da verbündete Spieler nie gleichzeitig im selben Bezirk sein können (außer im Galaktischen Rat), können sie auch nie Krieg gegeneinander führen.

Hinweis: Die Spieler können **nie** die Rassenvorteile ihrer Verbündeten nutzen, außer sie sind auf der Bündnis-Vorteilskarte angegeben. Die Spieler haben auch keinen Zugang zu den Raumhäfen ihrer Verbündeten.



BEISPIEL EINER EINFLUSSPHASE



1. Wir sind in der vierten Spielrunde. Während der Einflussphase wird eine Karte „Vorübergehender Waffenstillstand“ gezogen, wodurch die Spieler sofort Gelegenheit erhalten, Bündnisse zu bilden und zu brechen. Nachdem diese Karte abgehandelt wurde, wird sie in die Spielschachtel zurückgelegt und es wird eine weitere Einflusskarte gezogen (wie auf der Karte angegeben).
2. Die zweite gezogene Karte ist ein „Sol-Angriff“. Sämtliche Einheiten und der gesamte Einfluss in den auf der obersten Karte des Abwurfstapels genannten Bezirken (in diesem Fall Tarraguth-Elendsviertel und Imperialer Geheimdienst) werden vernichtet. Der Letnev-Spieler setzt alle seine Einheiten aus den Tarraguth-Elendsvierteln in seinen Verlustbereich und alle Einflussmarker des Bezirks gehen zurück in den Einflussvorrat. Da es keine Einheiten und keinen Einfluss im Imperialen Geheimdienst gibt, wird dieser Bezirk nicht vom Angriff der Sol-Flotte betroffen.

Die Karte „Sol-Angriff“ wird in die Spielschachtel zurückgelegt und es wird eine Ersatzkarte gezogen (wie auf der Karte angegeben).

3. Die dritte gezogene Karte ist ebenfalls ein „Sol-Angriff“. Weil in dieser Spielrunde bereits eine solche Karte abgewickelt wurde, wird sie ignoriert und aus dem Spiel genommen.
4. Eine weitere Einflusskarte wird vom Stapel gezogen. Sie besagt, dass 10 Einfluss auf den Bezirk Holonet Mitte und 8 Einfluss auf das Sallab-Elendsviertel (hier nicht abgebildet) gelegt werden. Anschließend wird die Karte offen auf den Einflusskartenablagestapel gelegt.

Diese Karte gibt keine Anweisung, eine weitere Karte zu ziehen. Damit ist die Einflussphase beendet und das Spiel wird mit der Bietphase fortgesetzt.

KÄMPFE AUSTRAGEN

Wenn sich während der Kampfphase Einheiten zweier Spieler in demselben Bezirk aufhalten, findet ein Kampf statt. Falls Einheiten von mehr als zwei Spielern in einem Bezirk sind, werden dort mehrere Kämpfe zwischen zwei Spielern ausgetragen, jeweils einer nach dem anderen, wie durch die Spielerreihenfolge vorgegeben (s. „Phase 5: Kampf“ auf Seite 12).

Jeder Kampf wird in folgenden Schritten ausgetragen:

1. **Zustandsangabe:** Jeder beteiligte Spieler muss laut bekannt geben, wie viele Einheiten er in dem Bezirk hat, wie viele Strategiekarten er in der Hand hält und wie stark die Anführer in seiner Reserve sind. Dann drehen beide Spieler ihre Anführermarker um, sodass der Gegner nicht sehen kann, welchen Anführer der Gegner wählt.
2. **Stärke wählen:** Jeder beteiligte Spieler nimmt einen Kampfanzeiger und stellt darauf heimlich eine Zahl von 0 bis zur Anzahl seiner Einheiten im umkämpften Bezirk ein.
3. **Anführer einsetzen:** Jeder beteiligte Spieler wählt verdeckt einen Anführer aus seiner Reserve. Ebenfalls verdeckt wählt er aus, welche Sorte Strategiekarten er für diesen Kampf einsetzt. Er kann wählen entweder gar keine Karte zu benutzen, eine Angriffskarte, eine Verteidigungskarte oder eine Angriffskarte und eine Verteidigungskarte.

Jeder Spieler setzt seinen gewählten Anführermarker offen in die Aussparung seiner Strategiekartenwahl. Durch die Wahl der Aussparung legt der Spieler fest, diese Sorte Strategiekarte(n) in Schritt 4 des Kampfes zu spielen.

Wenn ein Spieler beispielsweise eine ANGRIFFS- und eine VERTEIDIGUNGSKARTE spielen möchte, setzt er seinen Anführermarker in die Aussparung, die sowohl das Angriffs- als auch das Verteidigungssymbol zeigt (das ist die unterste Aussparung). Wer überhaupt keine Strategiekarten einsetzen will, setzt seinen Anführer in die „-2“-Aussparung.

Wichtig: Ein Spieler kann nie mehr als eine Angriffs- und eine Verteidigungskarte in einem einzelnen Kampf spielen. Außerdem muss jeder Spieler immer einen Anführer in den Kampf schicken (es sei denn, das ist nicht möglich – s. „Anführer im Kampf“ auf Seite 18).

4. **Kampfanzeiger vorzeigen:** Nachdem beide Spieler ihre Stärke und einen Anführer gewählt haben, zeigen sie gleichzeitig ihre Kampfanzeiger vor.
5. **Strategiekarten spielen:** Beide Spieler wählen nun heimlich und gleichzeitig aus ihrer Hand die Strategiekarten aus, die der Aussparung entsprechen, in welche sie ihren Anführermarker gelegt haben. Nachdem beide Spieler ihre Karte(n) gewählt haben, decken sie diese gleichzeitig auf.

Wichtig: Falls ein Spieler in Schritt 3 z. B. seinen Anführermarker in die Angriffsaussparung gelegt hat, muss er nun diese Sorte Strategiekarte spielen.

6. **Verräter aufdecken (optional):** Falls einer der beiden am Kampf beteiligten Spieler über eine Verräterkarte verfügt, welche den vom Gegner gewählten Anführer zeigt, kann er diese nun vorzeigen und abwerfen, wodurch er den Kampf sofort gewinnt (unabhängig von der gewählten Stärke – es geht gleich weiter wie unter Schritt 8 „Sieger bestimmen“ weiter unten beschrieben). Wenn eine Verräterkarte aufgedeckt wird, wird dieser Anführer sofort vernichtet und beide Spieler zeigen ihre gewählten Strategiekarten nicht mehr vor. Anschließend wird die Verräterkarte wieder in den Stapel unbenutzter Verräterkarten eingemischt.

Falls **beide** Spieler eine Verräterkarte vorweisen, verlieren beide den Kampf automatisch (und müssen die Regeln in Schritt 8 für Kampfniederlage befolgen).

7. **Strategiekarten ausführen:** In Spielerreihenfolge führen beide Spieler ihre gewählten Strategiekarten aus. Viele Strategiekarten vernichten den Anführer des Gegners, außer dieser hat eine entsprechende Strategiekarte als Gegenmaßnahme gespielt.

Vernichtete Anführer werden sofort in den Verlustbereich gelegt und ihre Stärke trägt nicht zur Bestimmung des Kampfsiegers bei (s. „Anführer im Kampf“ auf Seite 18).

8. **Sieger bestimmen:** Jeder am Kampf beteiligte Spieler addiert die Stärke seines Anführers zu seiner mit dem Kampfanzeiger gewählten Zahl, um seine endgültige Kampfstärke zu bestimmen. Der Spieler mit der größten Kampfstärke gewinnt den Kampf. Falls beide Spieler die gleiche Kampfstärke haben, scheidet derjenige, der in Spielerreihenfolge vorne liegt.

Der Verlierer muss **alle eigenen Einheiten in diesem Bezirk vernichten**. Außerdem muss er alle seine in diesem Kampf eingesetzten Strategiekarten abwerfen. Der Anführer des Verlierers wird durch die Niederlage nicht vernichtet. Anführer werden nur durch Strategiekarten oder Verräterkarten vernichtet.

Der Sieger des Kampfes muss so viele seiner Einheiten in diesem Bezirk vernichten, wie er durch die auf seinem Kampfanzeiger eingestellte Zahl gewählt hat. **Ausnahme:** Falls ein Spieler einen Kampf durch eine Verräterkarte gewinnt, verliert er keine eigenen Einheiten.

Der Sieger des Kampfes kann seine eingesetzten Strategiekarten behalten oder abwerfen.

Hinweis: Strategiekarten können nur nach ihrem Einsatz im Kampf abgeworfen werden (wie oben in Schritt 8 erklärt) oder wenn dies auf der Strategiekarte angegeben ist. Die Spieler können anderweitig keine Strategiekarte freiwillig abwerfen.

KAMPFANZEIGER-ÜBERSICHT



1. **Stärke:** Mit dem Kampfanzeiger bestimmen die Spieler, mit welcher Stärke ihre Einheiten zum Kampf beitragen und wie viele ihrer Einheiten im Fall eines Sieges vernichtet werden.
2. **Aussparungen für Anführer:** Wenn ein Spieler einen Anführer in den Kampf schickt, legt er den Marker in eine dieser vier Aussparungen. Durch die Wahl der Aussparung legt er fest, ob er in diesem Kampf eine Angriffskarte einsetzt, eine Verteidigungskarte, keine Karte oder von beiden Sorten je eine.

VERRÄTERKARTEN-ÜBERSICHT



1. **Anführertitel:** Jeder Anführer hat einen einzigartigen Titel, welcher den Spielern dabei hilft zu erkennen, ob ihre Verräterkarte dem im Kampf eingesetzten gegnerischen Anführer entspricht.
2. **Rassensymbol:** Das Rassensymbol gibt an, gegen welche Rasse die Verräterkarte gespielt werden kann.
3. **Stärke:** Diese Zahl gibt die Stärke des Anführers an. Diese Angabe auf der Karte dient nur zur Information und steuert im Kampf keine Stärke bei.

ANFÜHRER IM KAMPF

Während des Kampfes halten die Spieler ihre Anführermarker verdeckt, sodass der Gegner nicht sehen kann, welchen Marker sie für den Kampf wählen. Die Stärke jedes Anführers ist allerdings offen sichtbar und kann jederzeit nachgefragt werden. Wenn ein Spieler im Kampf nach der Stärke des gegnerischen Anführers fragt, muss der Gegner ihm diese nennen, seinen Anführermarker aber verdeckt halten.

Wenn ein Anführer vernichtet wird, wird der Marker offen in den Verlustbereich auf dem Spielplan gelegt. Während der Rekrutierungsphase kann ein Spieler Einfluss zahlen, um einen seiner Anführer aus dem Verlustbereich in seine Reserve zurückzuholen (s. „Phase 3: Rekrutierung“ auf Seite 10).

Wichtig: Falls ein Anführer in einem Kampf eingesetzt wird, kann er in dieser Spielrunde **nicht mehr in einem Kampf eines anderen Bezirks eingesetzt werden**. Er kann aber in einem Kampf in demselben Bezirk erneut eingesetzt werden.

Wenn ein Spieler keinen Anführer im Kampf einsetzen kann (weil sie alle entweder vernichtet sind oder in dieser Spielrunde schon in einem anderen Bezirk gekämpft haben), muss er das allen Spielern bekannt geben und er kann in diesem Kampf keine Strategiekarten einsetzen. Seine Kampfstärke beträgt dann lediglich die mit seinem Kampfanzeiger eingestellte Stärke (Anzahl) seiner eingesetzten Einheiten.



BEISPIEL EINES KAMPFES

LETNEV

SOL



5	<u>LETNEV</u>	<u>SOL</u>
	GESAMTSTÄRKE	GESAMTSTÄRKE

Anzahl eingesetzter Einheiten= 2	Anzahl eingesetzter Einheiten= 4
Anführerstärke = 4	Anführerstärke = 0
Gesamte Kampfstärke= 6	Gesamte Kampfstärke= 4

1. Zu Beginn der Kampfphase haben der Sol- und der Letnev-Spieler Einheiten in der Imperialen Flottenbasis. 6 Sol-Einheiten stehen 4 Letnev-Einheiten gegenüber. Beide Spieler erhalten einen Kampfanzeiger und stellen geheim eine Zahl ein. Anschließend legen sie einen ihrer Anführermarker in eine der Aussparungen.
 2. Nachdem sie ihre Kampfanzeiger vorgezeigt haben, wählen sie verdeckt Strategiekarten aus ihrer Hand, die sie im Kampf spielen wollen. Diese Karten müssen zu den Symbolen neben ihrem Anführermarker passen.
 3. Gleichzeitig decken sie ihre Strategiekarten auf und der Startspieler (Letnev) wendet seine Strategiekarte zuerst an. Seine Biologische Waffe X-35 vernichtet den gegnerischen Sol-Anführer und er erhält dafür 6 Einfluss, wie auf der Strategiekarte angegeben (entsprechend der Stärke des Anführers).
 4. Dann führt der Sol-Spieler seine Strategiekarte aus. Die Energiekanone kann aber dem Magen-Energieschild des Letnev-Spielers nichts anhaben.
 5. Beide Spieler ermitteln nun ihre Gesamtstärke. Die des Letnev-Spielers beträgt 6 (2 durch die mit dem Kampfanzeiger eingestellte Anzahl seiner Einheiten und 4 durch seinen Anführer). Der Sol-Spieler kommt auf 4 (4 durch die mit dem Kampfanzeiger eingestellte Anzahl seiner Einheiten und 0 durch seinen Anführer, da dieser vernichtet wurde).
 6. Der Letnev-Spieler hat den Kampf gewonnen. Alle Sol-Einheiten in dem Bezirk werden vernichtet und der Sol-Spieler muss seine Energiekanonenkarte abwerfen.
- Anschließend muss der Letnev-Spieler 2 seiner Einheiten in diesem Bezirk vernichten (die mit dem Kampfanzeiger eingestellte Anzahl seiner Einheiten) und kann dann eine, beide oder keine seiner eingesetzten Strategiekarten abwerfen.

WEITERE REGELN UND KLARSTELLUNGEN

Der folgende Abschnitt erklärt Regeln, die bisher noch nicht genannt wurden sowie besondere Details einiger komplexerer Karten und Rassenvorteile des Spiels.

GEHEIMHALTUNG

Die Spieler dürfen den anderen Spielern niemals ihre Verräter- und Strategiekarten zeigen. Es ist allerdings jedem Spieler freigestellt, anderen diese Informationen zu nennen und auch dabei zu lügen.

Die Anzahl der Einheiten und Anführer in der Reserve jedes Spielers, die Stärke seiner Anführer, die Anzahl der Strategiekarten auf seiner Hand (aber nicht deren Sorte) und sein verfügbarer Einfluss sind jederzeit allen anderen Spielern bekannt und dürfen nicht geheim gehalten werden.

Die Spieler können ihre Strategien **nicht** heimlich miteinander diskutieren, auch nicht, wenn sie verbündet sind. Alle Diskussionen finden öffentlich im Beisein aller Spieler statt.

Die Spieler können sich **keine** Informationen aufschreiben, um sie nicht zu vergessen. Beispielsweise müssen die Spieler sich die Verräterkarten merken, die sie nicht behalten wollen. Ebenso darf sich der Jol-Nar-Spieler nicht notieren, um welche Strategiekarten die Spieler bieten.



ABSPRACHEN TREFFEN

Die Spieler können jede Art mündliche Absprache untereinander treffen. Diese Absprachen sind nicht verbindlich, aber ein Austausch von Einfluss kann nicht mehr rückgängig gemacht werden. Einfluss kann nur als Teil einer Bestechung oder Absprache abgegeben werden, wenn eine Einflusskarte „Vorübergehender Waffenstillstand“ abgehandelt wird.

Eine Absprache oder Bestechung darf **keine** anderen Spielkomponenten betreffen, wozu der Austausch von Strategiekarten, von Verräterkarten, Einheiten, Anführern oder Rassenvorteilen gehört. Die Spieler dürfen auch keine Absprachen oder Bestechungen vornehmen, die den Regeln des Spiels widersprechen.

MATERIALBESCHRÄNKUNG

Sobald die letzte Strategiekarte des Stapels gezogen wurde, werden sofort alle abgeworfenen Strategiekarten gemischt und als neuer Strategiekartenstapel benutzt.

Die Spieler können Einfluss aus ihrem eigenen Vorrat, vom Spielplan oder untereinander „wechseln“. Das geschieht, indem Einflussmarker gegen Einflussmarker gleichen Wertes, aber anderer Stückelung aus dem Einflussvorrat ausgetauscht werden.

Alle Spielmaterialien (Einfluss, Einheiten usw.) sind auf die Menge begrenzt, die im Spiel enthalten ist.

AUFRUNDEN

Wenn eine Regel erwähnt, dass die Hälfte von irgendetwas zu verlieren oder zu zahlen ist, wird immer aufgerundet. Zum Beispiel kann der Hakan-Spieler Einheiten für halbe Kosten auf dem Spielplan platzieren. Falls der Hakan Spieler also 3 Einheiten in einem leeren Bezirk platziert (was normalerweise 1 Einfluss pro Einheit kostet), zahlt er nur 2 Einfluss (die Hälfte von 3, aufgerundet).

ZEITLICHE KONFLIKTE

Falls zwei Spieler Karten oder Vorteile gleichzeitig nutzen möchten, geschieht dies in normaler Spielerreihenfolge. Eine Ausnahme dazu besteht dann, wenn eine Karte eine andere Karte oder einen Vorteil aufhebt. In diesem Fall geht die Aufhebung vor.

Beispiel: Jol-Nar und Sol kämpfen gegeneinander. Da die Fähigkeiten beider Kontrahenten „Zu Beginn des Kampfes“ gelten, müssen sie ihre Fähigkeiten in Spielerreihenfolge ausüben. Der Jol-Nar-Spieler ist Startspieler und nutzt seine Fähigkeit zuerst, gefolgt vom Sol-Spieler.

ERKLÄRUNG ZUM SPIELPLAN

Die Verbindung zwischen einigen Bezirken des Spielplans mag in manchen Fällen zweifelhaft sein. Um Diskussionen darüber zu vermeiden, gibt es hier die folgende Klarstellung:

Der Bezirk Botschaftsviertel ist zwei Bewegungspunkte vom Vel Terro-Wohnviertel entfernt. Auch der Bezirk Halle der Kartografie ist zwei Bewegungspunkte vom Bezirk Adminus Imperialis entfernt.

ERLÄUTERUNGEN ZU STRATEGIEKARTEN

Dieser Abschnitt geht näher auf die komplexeren Strategiekarten ein und nennt auch einige besondere Regeln und Situationen, für die auf den Karten der Platz nicht ausreicht.

Doppelagent: Wer durch die Karte „Doppelagent“ eine Verräterkarte erhält, behält andere Verräterkarten, die er schon auf der Hand hat. Bereits benutzte Verräterkarten werden wieder in den Stapel der Verräterkarten gemischt und können durch diese Karte wieder ins Spiel kommen.

Neue Rekruten: Ein Spieler kann mehrere Karten „Neue Rekruten“ während einer Rekrutierungsphase spielen.

Diplomatische Intervention: Falls diese Karte benutzt wird, um einen Spieler von den Geboten für Strategiekarten auszuschließen, wird für dieses Angebot eine Karte weniger als üblich ausgelegt. Falls diese Karte gegen den Jol-Nar-Spieler eingesetzt wird, kann er sich trotzdem die verdeckten Strategiekarten ansehen, obwohl er nicht dafür bieten kann.

Schwerkraftnegator: Ein Spieler kann diese Karte in jedem Bezirk mit Schutzschild benutzen, in welchem er mindestens 1 Einheit hat (auch, falls dort noch gegnerische Einheiten anwesend sind). Falls dieser Bezirk momentan bombardiert wird, werden alle Einheiten in diesem Bezirk sofort vernichtet.

Informant – Einsatzschritt: Diese Karte ermöglicht es einem Spieler, während des gleichen Spielzuges Einheiten in zwei Bezirken einzusetzen. Der für diesen zusätzlichen Einsatz zu zahlende Einfluss wird **nicht** an den Hacan-Spieler gezahlt. Falls der Sol-Spieler diese Karte benutzt, kann er Einheiten auf **jeden beliebigen** Bezirk des Spielplans setzen und zahlt 1 Einfluss pro Einheit. Diese Karte kann auch dann benutzt werden, wenn der Spieler während seines normalen Einsatzschrittes keine Einheiten einsetzt.

Informant – Aufhebung: Manche Rassenfähigkeiten können nicht aufgehoben werden oder es gelten hierfür besondere Regeln:

- **LAZAX:** Wenn der erste Rassenvorteil der Lazax aufgehoben wird, gilt das nur für den Erwerb einer einzigen Strategiekarte. Der Einfluss wird wie üblich in den Vorrat gezahlt. Ihr zweiter Rassenvorteil (mechanische Einheiten) kann nicht aufgehoben werden.
- **SOL:** Wenn die Fähigkeit der Sol, sich die oberste Karte des Bombardierungskartenstapels anzusehen, aufgehoben wird, können sie sich die Karte erst wieder in der nächsten Bombardierungsphase ansehen. Falls ihr Einheitenplatzierungsvorteil aufgehoben wird, können sie ganz normal Einheiten in einem Bezirk platzieren und dafür die üblichen Kosten zahlen.
- **LETNEV:** Der Vorteil der Letnev, mit 4 Verräterkarten und 2 Strategiekarten zu beginnen, kann nicht aufgehoben werden. Falls der Vorteil ihrer maximalen Handkartenanzahl aufgehoben wird, müssen sie bis auf 4 Strategiekarten alle anderen abwerfen, können aber später auf übliche Weise bis auf 8 Karten nachziehen.

- **JOL-NAR:** Wenn der Vorteil der Jol-Nar, sich eine verdeckte Strategiekarte anzusehen, aufgehoben wird, bezieht sich das nur auf die Karte, für die gerade geboten wird (und nicht für alle).
- **XXCHA:** Wenn der dritte Rassenvorteil der Xxcha aufgehoben wird, können sie in dieser Spielrunde ihre Einheiten **nicht** verdecken. Bereits verdeckt liegende Einheiten bleiben verdeckt, außer sie befinden sich in demselben Gebiet wie andere offene Xxcha-Einheiten (diese werden automatisch aufgedeckt, s. Regeln auf Seite 22).
- **HACAN:** Wenn der zweite Rassenvorteil der Hacan aufgehoben wird, gilt das nur für die Platzierung eines einzigen Spielers. Der Einfluss wird wie üblich in den Vorrat gezahlt. Wenn ihr Platzierungsnachlass aufgehoben wird, müssen sie dafür die üblichen Kosten zahlen.

Schnelle Mobilisierung: Diese Karte ermöglicht dem Spieler einen zweiten Bewegungsschritt. Er kann damit Einheiten von einem Bezirk zu einem anderen nach den üblichen Bewegungsregeln bewegen (d. h. beispielsweise nur zwei Bezirke weit, ohne Sonderfähigkeiten zu berücksichtigen). Damit können sogar dieselben Einheiten in derselben Spielrunde öfter als einmal bewegt werden.

Taktischer Rückzug: Mit dieser Karte kann der Besitzer seinen Anführer und alle seine Einheiten aus diesem Bezirk in seine Reserve zurücknehmen. Der gegnerische Spieler gilt in jeder Hinsicht als Sieger des Kampfes.

Beide Spieler haben in diesem Kampf keine Verluste, egal welche Zahl sie auf ihren Kampfanziegern eingestellt hatten und alle eingesetzten Strategiekarten sind wirkungslos. Falls beide Spieler diese Karte im Kampf einsetzen, gelten sie beide, aber kein Spieler ist Sieger des Kampfes.

Leitsignal: Wenn diese Karte benutzt wird, findet ein Sol-Angriff in den Bezirken statt, in denen zuletzt gemäß den Regeln auf Seite 14 Einfluss platziert wurde. Falls in dieser Einflussphase eine weitere Karte „Sol-Angriff“ gezogen wird, wird sie wirkungslos aus dem Spiel genommen.

Der Sol-Spieler und seine Verbündeten sind gegen diesen Sol-Angriff immun und können ihn nutzen, um ihre Einheiten aus diesen Bezirken auf einen beliebigen Bezirk des Spielplans zu bewegen (wie in ihren Rassenvorteilen und Bündnis-Vorteilskarten genannt).



ERLÄUTERUNGEN DER RASSENVORTEILE

LAZAX



Die Lazax können auf ihrem Kampfanzeiger höchstens die Zahl 20 einstellen (auch wenn die Stärke ihrer Einheiten größer ist).

Wenn er Verluste erleidet, bestimmt der Lazax-Spieler, welche seiner Einheiten vernichtet werden. Dabei zählt jede mechanische Einheit wie 2 normale Einheiten. Der Spieler muss alle zugefügten Verluste abhandeln und kann keinen Verlustpunkt mittels einer mechanischen Einheit ignorieren.

Beispiel: Die Lazax haben 3 Einheiten im Kampf, allesamt mechanische Einheiten (Gesamtstärke 6). Er stellt seinen Kampfanzeiger auf „3“ und muss demzufolge mindestens 3 Einheiten vernichten. Er muss also 2 mechanische Einheiten vernichten, da bei 1 mechanischen Einheit mit einer Stärke von 2 die eingestellte Stärke von 3 nicht erreicht wird.

Die Lazax können ihren Verbündeten während der Bietphase beliebig viel ihres Einflusses zukommen lassen. Dieser Einfluss muss dem Spieler aber gegeben werden, bevor er für die aktuelle Strategiekarte bietet. Der Verbündete ist nicht verpflichtet, den gesamten ihm gegebenen Einfluss zu bieten (er kann diesen auch überhaupt nicht bieten), und behält allen auf diese Weise erhaltenen Einfluss, den er nicht für sein Gebot benutzt.

Beispiel: Der Verbündete der Lazax (die Xxcha) besitzt 2 Einfluss. In der Bietphase bittet er den Lazax-Spieler, ihm 4 Einfluss zu geben. Der Lazax-Spieler stimmt zu und gibt ihm 4 Einfluss. Der Xxcha-Spieler bietet zunächst 2 Einfluss für die aktuelle Strategiekarte.

JOL-NAR



Wenn dieser Spieler seine Kampffähigkeit benutzt, um dem Gegner Befehle zu erteilen, zwingt er diesen, seinen Anführer oder seine Angriffskarte (rot), Verteidigungskarte (blau) oder die Anzahl der auf seinem Kampfanzeiger eingestellten Einheiten aufzudecken. Dadurch muss der Gegner seine Wahl früher treffen als üblich. Falls sowohl die Xxcha als auch die Jol-Nar ihre Befehlsvorteile (oder Bündnisvorteile) in demselben Kampf einsetzen, nutzt der Xxcha-Spieler seinen Vorteil zuerst, gefolgt vom Jol-Nar-Spieler.

Beispiel: Zu Beginn des Kampfes befiehlt der Jol-Nar-Spieler seinem Gegner die Waffe zu nennen, die er im Kampf einsetzen wird. Der Spieler nennt „Energiekanone“ und muss dann auch die entsprechende Strategiekarte im Kampf benutzen.

SOL



Der Sol-Spieler muss nie Einfluss zahlen, um Einheiten auf dem Spielplan zu platzieren und kann stattdessen beliebig viele seiner Einheiten in einem Bezirk der Sektoren 13, 14, 15, 16 oder 17 platzieren. Dieser Einsatz aktiviert den Vorteil der Xxcha, der es diesen erlaubt 1 Einheit kostenlos in den Galaktischen Rat zu entsenden. Eine Ausnahme ist die Karte „Informant“, mit der auch der Sol-Spieler Einheiten in einem beliebigen Bezirk für 1 Einfluss pro Einheit platzieren kann.

Wenn eine Karte „Sol-Angriff“ in einem Bezirk ausgeführt wird, in dem Sol-Einheiten sind (oder mit Sol verbündete Einheiten), werden diese Einheiten nicht vernichtet. Der Spieler hat dann die Möglichkeit, eine beliebige Anzahl dieser Einheiten auf irgendeinen anderen Bezirk des Spielplans zu bewegen (außer auf einen Bezirk, der gerade bombardiert wird). Er kann einige dieser Einheiten bewegen, alle, oder keine. Diese Bewegung kostet keinen Einfluss und sie kann zu jedem beliebigen Bezirk erfolgen.

XXCHA



Ein Vorteil der Xxcha besteht darin, dass sie ihren Gegner zu Kampfbeginn „kommandieren“ können. Um das zu tun, nennt der Spieler einfach den Namen einer auf seiner Rassentafel aufgeführten Strategiekarte. Der Gegner kann diese Karte in diesem Kampf nicht benutzen.

Falls sowohl die Xxcha als auch die Jol-Nar ihre Befehlsvorteile (oder Bündnisvorteile) in demselben Kampf einsetzen, nutzt der Xxcha-Spieler seinen Vorteil zuerst, gefolgt vom Jol-Nar-Spieler.

Zu Beginn jeder Kampfphase, noch bevor überhaupt ein Kampf ausgetragen wird, kann der Xxcha-Spieler beliebig viele seiner Einheiten aufdecken oder verdecken. Nachdem er Einheiten umgedreht hat, **müssen** alle seine Einheiten in jeweils einem Bezirk auf der gleichen Seite liegen, also verdeckt oder aufgedeckt. In verschiedenen Bezirken können seine Einheiten allerdings verschiedene Seiten zeigen.

Auf dem Spielplan verdeckt liegende Xxcha-Einheiten zählen nicht hinsichtlich der Kontrolle des Bezirks. Sie können auch nicht kämpfen und auch keinen Einfluss einsammeln. Diese Einheiten können zwar **durch Bombardierung und Sol-Angriffe getroffen werden**, gelten aber bezüglich aller anderen Zwecke als nicht auf dem Spielplan befindlich (auch nicht was Karten, Fähigkeiten oder den Einsatz gegnerischer Einheiten angeht). Die verdeckten Einheiten können sich ganz normal bewegen, wie andere Einheiten auch.

Die Xxcha-Einheiten können nur zu Beginn der Kampfphase umgedreht werden. Verdeckte Einheiten **können nicht aufgedeckt werden**, falls in demselben Bezirk verbündete Einheiten anwesend sind.

Im seltenen Ausnahmefall, dass in einem Bezirk sowohl verdeckte als auch aufgedeckte Xxcha-Einheiten sind, **muss** der Xxcha Spieler alle diese Einheiten zu Beginn der nächsten Kampfphase entweder aufdecken oder verdecken.

Der Xxcha-Spieler sollte nicht vergessen, dass jeder Spieler die Anzahl der Einflusskarten im Ablagestapel jederzeit nachzählen kann (so kann er sich die Rundenanzahl für seinen Sondersieg merken).

HACAN



Wenn ein mit den Hacan verbündeter Spieler Einheiten auf dem Spielplan platziert, erhält der Hacan-Spieler den dafür gezahlten Einfluss. Falls der Verbündete aber den Hacan-Bündnisvorteil nutzt, um Einheiten auf dem Spielplan zu bewegen anstatt neue Einheiten einzusetzen, erhält der Hacan-Spieler den dafür gezahlten Einfluss nicht.

Falls die Sol mit den Hacan verbündet sind, muss der Sol-Spieler weiterhin die auf seiner Rassentafel genannten Einschränkungen befolgen, wenn er neue Einheiten auf dem Spielplan platziert. Er kann aber den zweiten Teil des Bündnisvorteils nutzen und Einheiten auf dem Spielplan bewegen.

Beispiel: Die Sol und die Hacan sind verbündet. Während seines Einsatzschrittes nutzt der Sol-Spieler den Hacan-Bündnisvorteil, um seine Einheiten von einem Bezirk in Sektor 5 in das Botschaftsviertel zu bewegen. Dafür muss er 1 Einfluss pro Einheit in den Vorrat bezahlen.

LETNEV



Für die Letnev bedarf es keiner weiteren Klarstellung, ihre Fähigkeiten sollten klar genug sein.

OPTIONALE REGELN

Der folgende Abschnitt enthält Regelvarianten, die das Spiel modifizieren und dadurch unterschiedliche Spielerlebnisse schaffen. Vor jedem Spiel müssen die Spieler gemeinsam entscheiden, ob sie mit einer oder beiden der folgenden Optionen spielen wollen.

DAS SPIEL MIT WENIGER ALS SECHS SPIELERN

In Rex spielen Diplomatie, Absprachen und Heimtücke eine große Rolle. Deshalb macht es umso mehr Spaß, je mehr Spieler mitspielen.

Falls weniger als sechs Spieler beteiligt sind, sollten die folgenden Änderungen gemacht werden.

3-PERSONEN-SPIEL

In einem 3-Personen-Spiel können **keine Bündnisse geschlossen werden**. Wenn eine Einflusskarte „Vorübergehender Waffenstillstand“ gezogen wird, können die Spieler wie üblich mit Einfluss handeln, aber keine Bündnisse bilden.

Außerdem empfehlen wir, dass die Spieler in einem 3-Personen-Spiel nur die Sol, Lazax und Jol-Nar benutzen.

Wenn durch eine Einflusskarte Einflussmarker in zwei verschiedene Bezirke gesetzt werden, wird der zweite Bezirk ignoriert. In einem 3-Personen-Spiel wird **Einfluss nur in den ersten genannten Bezirk gesetzt** (das linke Bild). Wenn ein Sol-Angriff stattfindet, werden beide auf der Karte genannten Bezirke betroffen, als wäre in beide Einfluss gesetzt worden.

Wichtig: In einem 3-Personen-Spiel wird der Marker „Vernichteter Ort“ auf den Mecatol-Machtbezirk Süd gelegt. Dieser Bezirk ist für alle Einheiten gesperrt.



Marker „Vernichteter Ort“

4-PERSONEN-SPIEL

In einem 4-Personen-Spiel dürfen Bündnisse **höchstens aus zwei Spielern** bestehen.

Außerdem empfehlen wir, dass die Spieler in einem 4-Personen-Spiel nur die Sol, Lazax, Jol-Nar und Letnev benutzen.

Wichtig: In einem 4-Personen-Spiel wird der Marker „Vernichteter Ort“ auf den Mecatol-Machtbezirk Süd gelegt. Dieser Bezirk ist für alle Einheiten gesperrt.

5-PERSONEN-SPIEL

In diesem Fall gibt es keine Änderungen. Wir empfehlen, dass die Spieler nur die Sol, Lazax, Jol-Nar, Letnev und Hacan benutzen.

OPTION HINTERLISTKARTE

Diese Option ist für Spieler, die noch mehr Heimtücke und Verrat in die Bündnisse bringen wollen. Alle Spieler müssen sich vor Spielbeginn auf diese Option einigen, wenn sie damit spielen wollen.

Mit dieser Option erhält jeder Spieler während des Spielaufbaus eine zufällige Hinterlistkarte. Diese Karte sagt jedem Spieler, wie er alleine seinen Verbündeten den Sieg nehmen kann.

Alle Spieler halten ihre Hinterlistkarte verdeckt und dürfen sie während des Spiels den anderen Spielern nicht zeigen. Jeder Spieler kann sich seine eigene Karte jederzeit ansehen und zeigt sie den anderen Spielern erst dann, wenn er zum Ende des Spiels seine Verbündeten hintergeht (s. u.).

Falls ein Bündnis das Spiel gewonnen hat, muss jeder Partner dieses Bündnisses eine der beiden folgenden Optionen wahrnehmen:

- **Den Sieg teilen:** Der Spieler reicht seinen Verbündeten die Hand. Falls sich alle Bündnispartner die Hand reichen, haben sie das Spiel gemeinsam gewonnen und teilen sich den Sieg.
- **Hinterlist:** Falls der Spieler zu diesem Zeitpunkt die Bedingungen auf seiner Hinterlistkarte erfüllt, **kann er sie vorzeigen**. Falls er sich dafür entscheidet, gewinnt er das Spiel alleine (und seine Verbündeten verlieren). Falls mehrere Spieler ihre Hinterlistkarte vorzeigen, gewinnt von diesen Spielern derjenige das Spiel alleine, dessen Hinterlistkarte die höchste Schwierigkeit vorweist (die Zahl in der Kartenmitte).

Nachdem alle in Frage kommenden Spielern sich die Hände gereicht haben, endet das Spiel sofort. Falls jedoch ein Spieler seine Hinterlistkarte vorzeigt, können auch die anderen in Frage kommenden Spieler ihre Hinterlistkarte mit höherer Schwierigkeit zeigen (auch dann, wenn sie vorher schon ihre Hand gereicht haben, und nur wenn sie die Bedingung erfüllen), um ihm noch den Sieg zu stehlen.

Diese Option ist für erfahrene Spieler geeignet, weil sie einen enormen Einfluss auf die Spieldynamik hat. Mit dieser Option müssen die Spieler viel sorgfältiger bei der Bildung von Bündnissen sein, da diese nun viel unberechenbarer sind.

Beispiel: Joe, Bob und Glenn haben ein 3-Mann-Bündnis geschlossen. Joe erfüllt die Bedingung auf seiner Hinterlistkarte nicht. Bob und Glenn erfüllen beide ihre Bedingungen, aber nur Bob entscheidet sich dafür, seine Verbündeten zu hintergehen und zeigt seine Karte vor. Glenn ist sauer über diesen Verrat und zeigt nun auch seine Hinterlistkarte vor. Er hat die höhere Schwierigkeitszahl und gewinnt damit das Spiel alleine. Joe, Bob und alle anderen Spieler haben das Spiel verloren.

XXCHA-SONDERSIEG UND HINTERLISTKARTEN

Falls der Xxcha-Spieler das Spiel aufgrund seiner Sondersieg-Bedingung gewinnt, können keine Hinterlistkarten vorgezeigt werden. Der Xxcha-Spieler gewinnt alleine, wenn er die richtige Spielrunde vorhergesagt hat und der von ihm gewählte Spieler Mitglied des siegreichen Bündnisses ist (unabhängig jeglicher Hinterlistkarten).

REX: DIE LETZTEN TAGE EINES IMPERIUMS

Am 82. Tag der Hölle wurden sie geschnappt.

Die schattenhaften Umriss des Tarmalin-Sektors waren in Sichtweite und ihre strapaziöse Reise fast beendet. Gerade hatten sie sich für den letzten Abschnitt auf den Weg gemacht, mit welcher zweifelhafter Sicherheit auf eigenem Boden auch immer, als eine Sol-Patrouille sie im offenen Gelände erwischte ... und das war's dann. Sie hatten sowieso wenig Hoffnung gehabt, denn genauso wie Wasser war Hoffnung in dieser kargen Landschaft, die einstmals die größte Stadt der Galaxis gewesen war, äußerst knapp.

Der Lazax-Körper – groß, menschenähnlich, mit vier langen Armen und zwei langen Beinen – verlangte kein großes Maß täglichen Lebensunterhalts. Ein paar Fruchtstücke oder ein Biss von einer proteinangereicherten Waffel konnten einen Lazax einen Tag lang ernähren und beides war noch einfach zu tragen. Wasser war aber eine andere Sache. Die Reise durch die verwüstete Stadt war eine erschöpfende und Durst machende Angelegenheit und die vier Freunde waren weit über ihre Jugend hinaus.

„Wasser ist Leben“ war eine der fünfzehn *Miscu*-Wahrheiten, die ihnen als Kindern beigebracht wurden. Ironischerweise war Wasser nun, was ihnen den Tod bringen würde.

Das noch im Verteilungssystem der Stadt fließende Wasser war kein sauberes Trinkwasser. Zu viele Leitungen waren angeschlagen, durch chemische Lecks oder ungeklärte Abwässer verunreinigt, wo die Bombardierungen der Sol-Föderation die zivile Infrastruktur ohne Rücksicht auf öffentliche Belange zerstört hatten. Diese Lektion wurde ihnen auf die harte Methode zuteil, als sie alle am 17. Tag ihrer Reise ernsthaft krank wurden, nachdem sie Wasser aus der Stadt getrunken hatten. Gil, Deino und Peor hatten sich ein paar Tage später erholt, aber Eemin war am 20. Tag durch Austrocknung gestorben und nun waren sie nur noch zu dritt.

Nach Eemins Tod sahen sie sich gezwungen, sich für ihren Weg mit sicherer Flüssigkeit zu bevorraten – aus verlassenen Geschäften, aus Vorräten verlassener Häuser und automatischen Wasserspendern, die von Plünderern übersehen worden waren. Sie hatten sogar versucht, Dampf aus kochendem Stadtwasser abzukühlen, konnten dadurch aber nicht genügend Flüssigkeit gewinnen. Die beste Quelle für sicheres Wasser waren die Bohrlochmündungen. Das waren zivile Einrichtungen, die Grundwasser aus dem felsigen Inneren von Rex für die Milliarden Bewohner von Mecatol hochpumpten. So nahe an der Quelle war das Wasser vor dem schädlichen Einfluss des Krieges noch sicher.

In seinem vorherigen Leben, bevor die Schlachtschiffe der Sol die Hölle in seiner Welt entfesselt hatten, war Gil Sai Dinish ein Lazax-Ratsmitglied des Civita-Planetar, des Planetenzivilrates. Nachdem sie Eemin unter einem Haufen Keramikgeröll begraben hatten, hatte Gil eine noch funktionierende Messstation entdeckt. Er hatte die Privilegien seines früheren Lebens genutzt, um die Standorte sämtlicher Bohrlochmündungen in den Gebieten zu lokalisieren, die den Kaiserpalast umgaben. So zog sich ihr Weg zum Tarmalin-Sektor von einer Bohrlochmündung zur nächsten, über Umwege von einer lebensspendenden Insel zur anderen in einem Ozean des Todes.

Zu Zeiten des Kaisers Sallai Sai Corian erstreckte sich die riesige Stadt Mecatol über fast 4000 Meilen von Ost nach West und kaum weniger von Nord nach Süd. Sie war ein endloser Dschungel aus meilenhohen Strukturen, schwebenden Übergangsbrücken, Ebenen und glitzernden Türmen, welche die Oberfläche wie ein schier endloser Teppich aus Permakor und Plastikron bedeckten. Aber so eindrucksvoll wie Mecatol von oben betrachtet auch ausgesehen haben mag, war die darunter liegende Unterstadt fast ebenso weit entwickelt wie die Oberstadt.

Wann immer möglich hatten die drei Freunde unterirdische Sektoren und Durchgänge benutzt. Der Weg hatte sie durch höhlenartige Hallen – manche durch darüberliegende Brände heiß und rauchig – und über breite Tunnel geführt, die nur durch Notbeleuchtungen in den Wänden schwach erhellt wurden. Rauchende Krater glühten dort, wo die Bomben so tief eingedrungen waren, dass die darüber liegenden Ebenen aufgerissen worden waren. Manchmal brannten die Oberflächenfeuer so heiß, dass sie gezwungen waren längst verlassene, noch tiefer gelegene Ebenen aufzusuchen. Einige Tage lang waren sie sogar genötigt so tief

zu steigen, dass sie in die oberen Kammern der Alten Tiefe gelangten. In dieser pechschwarzen Finsternis mussten sie ihren Weg durch alte Bauten von Wohnhöhlen und Dämmen ertasten, die vor Jahrtausenden in Mecatols Untergrund gebohrt worden waren. Das war ein gefährlicher Weg, denn in vielen Bereichen der Alten Tiefe war die Luft giftig und ein falscher Abzweig konnte den ahnungslosen Wanderer in unterirdischen Wildnissen, wie den Katakomben der Urwesen, der Sternenlosen Wüste oder schlimmeren Orten, verloren gehen lassen.

Näher an der Oberfläche kamen sie häufig durch große Innenhöfe voller Flüchtlinge – meistens misstrauische und hungrige Leute, die sich von der Oberfläche in die zweifelhafte Sicherheit der Unterstadt geflüchtet hatten. Die Flüchtlinge hatten marode Unterkünfte aus jeglichem Material gebaut, dessen sie habhaft werden konnten, und damit große, düstere Slums geschaffen. Einmal kamen die drei Wanderer durch eine große Kammer, die eine wahre Stadt der Toten war. Gil glaubte, dass die oberen Ventilatorenschächte durch Schutt verstopft worden waren und die Feuer der Flüchtlinge dann die Luft vergiftet hatten, wodurch alle Bewohner der großen Höhle erstickt waren. Der Gestank war fürchterlich.

An der Oberfläche lauerten sogar noch größere Gefahren. In ihrer Gegend der Stadt stellten die Sol-Patrouillen die größte Gefahr dar, aber es gab tausend andere Dinge im neuen Mecatol, die einen umbringen konnten. Banden, die zuerst töteten, um anschließend zu plündern. Schwärme fliegender Ruvarvögel, die wilde und reißerische Biester geworden waren, verrückt geworden durch giftigen Regen und die verzweifelte Suche nach Nahrung. Und da waren noch die nie enden wollenden Sol-Bombardierungen. Während die Explosionen selbst einen schon leicht genug töten konnten, hinterließen sie eine fast ebenso tödliche, kaputte Landschaft. Beim leichtesten Windhauch konnte in diesen Todeszonen lebensgefährlicher Schutt von den verbrannten Hüllen der hoch aufragenden Strukturen herunterfallen.

Manchmal verschwanden ganze schwebende Wohnviertel im Untergrund. Sie brachen in die Tiefen unterhalb der Stadt ein, wenn ihre geschwächten Stahlträger mit dumpfem Krachen nachgaben. Sogar das Wetter zeigte sich von seiner tödlichen Seite, besonders durch die höllischen Stürme aus Glasstaub im Gefolge der schlimmsten Bombardierungen.

Und da war der Krieg. Viele der großen Rassen bekämpften sich nun gegenseitig in der Stadt, wie Krähen, die sich um die besten Fetzen eines Kadavers stritten.

Am 82. Tag hatten die drei ihre Flaschen an der letzten Bohrlochmündung gefüllt. Es war die siebte Bohrlochmündung ihrer Wanderung und sie hielten sich mittlerweile für ziemlich geschickt im Umgang damit. Vielleicht waren sie etwas zu unvorsichtig geworden, möglicherweise hatten die Sol-Truppen diese Bohrlochmündung im Tarmalin-Sektor zuvor selbst benutzt oder vielleicht war es auch einfach nur Pech. Wie auch immer, sie hatten gerade ihre Flaschen gefüllt und die Anlage verlassen, als sie von einer Sol-Patrouille entdeckt wurden. Zwei oberhalb schwebende Sol-Fahrzeuge richteten ihre Scheinwerfer auf die drei alten Lazax und blendeten sie.

Deino hatte instinktiv reagiert. Mit jeder Faser seines Seins ein Produkt der Navy, war er der Stärkste und sicher auch Tapferste der drei. Sobald das Licht sie erfasst hatte, hatte er sein Gepäck abgeworfen und war zurück in die Dunkelheit gesprungen.

Es hatte nichts genutzt. Mit zornigem Brüllen hatten die Doppelgeschosswerfer einer Sol-Maschine die Schatten zerrissen und damit auch Deino. Sie waren nur noch zu zweit.

Gil und Peor hatten ihre Hände erhoben, um sich zu ergeben, und ihre wertvollen Flaschen waren dabei hingefallen. Das Wasser ergoss sich auf die Straße und damit auch der letzte kleine Rest ihrer Hoffnung.

Ihre Reise hatte vor vielen Zyklen begonnen, bevor die Hölle über Rex hereinbrach. Bevor das Wasser sauer geworden war und der Himmel gebrannt hatte.

Die vier waren seit ihrer Kindheit Freunde, jeder ein vielversprechender Sohn eines Lazax-Adeligen. Sie wurden in den besten Schulen erzogen, konnten die besten Speisen essen und wurden in den

besten Vierteln Mecatols zu Erwachsenen. Jeder der vier kam aus Familien, die so alt und so reich waren, dass es ganze Gebäude auf ihren Anwesen gab, die nur der Familiengeschichte und den Überlieferungen dienten. Niemand konnte bestreiten, dass die vier zu den meist privilegierten Wesen der Galaxis gehörten. Ihre Rasse war die Rasse der Herrscher, der Lazax, der ewigen Herren der Sterne, und ihre Zukunft strahlte so hell wie eine Sonne.

Im Laufe ihrer Jahre wurden die vier Freunde durch ihre verschiedenen Karrieren getrennt. Die Pflichten für das Imperium bedeuteten die Legion, und vom Lazax-Adel ihres Standes wurde erwartet, dass sie dem Ruhm des Kaisers dienten, wann immer es nötig war. Peor San Welai wurde ein einflussreicher Botschafter in einer der Lenoten-Kollektive. Deino Aya Fillin brachte es weit in der kaiserlichen Flotte und befahl schließlich seinen eigenen Flügel von Kreuzern der 502. Flotte. Eemin Gu Xaxos schaffte es bis zum Kommandanten der Planetarischen Mecatol-Verteidigungstruppe, bevor er in die bequemen Fußstapfen seines Vaters als Seniorbeteiligter in einem der acht *Kenatar* trat – das waren die Lazax-Industriekonglomerate, deren Beteiligungsgesellschaften und Industrien sich über unzählige Sternenswelten erstreckten. Von den vier Kindheitsfreunden blieb nur Gil Sai Dinish während seiner gesamten Laufbahn auf Rex, zunächst als Juniorverwalter im Cor, und später als Abgesandter des Kaisers beim Civita-Planetar.

Wie alles im Universum wurden auch die vier älter. Als sie in das unbequeme Alter kamen, das zwischen dem Höhepunkt der eigenen Karriere und dem Eintritt in den Ruhestand liegt, hatten drei von ihnen einen Ruf erhalten, der kaiserlichen Verwaltung auf Rex zu dienen. Deino wurde die Stellung des taktischen Beraters eines Admirals angeboten, der dem Kriegsrat des Kaisers angehörte. Eemin bekam einen Vorstandsposten im kaiserlichen Industriekomitee und Peor übernahm die Stelle des Obersekretärs bei einem der dreizehn *Mirritan*, der persönlichen Botschafter des Kaisers im Galaktischen Rat.

Gil war Abgesandter beim Civita-Planetar geblieben. Durch seine lebenslange Karriere auf Mecatol hatte er ein dichtes und gutes Netzwerk aufgebaut, mit Kollegen in hunderten von Bürokratien, und ihm geschuldeten Gefälligkeiten in noch vielen weiteren. Nicht ohne Grund hegten die drei anderen den Verdacht, dass sie nur durch Gils ausgeklügelte Machenschaften in der Dämmerung ihres Lebens auf Rex wieder zusammengekommen waren.

Nachdem sie ihre neuen Positionen auf Rex übernommen hatten, genossen sie ihre wiederbelebte Freundschaft, ihre hervorragenden Positionen am Hof des Imperiums und ihre Rollen als Senioroberhaupt auf den Anwesen ihrer Familien.

Dann hatte es Eemins heimliches Treffen in den Clid-Gärten gegeben.

Nachdem Gil und Peor sich im Hof dieser siebten Bohrlochmündung ergeben hatten, waren sie gefesselt und an Bord eines der Sol-Luftfahrzeuge gebracht worden. Während des Fluges, als ihre sterbende Stadt unter ihnen vorbeizog, schmerzten ihre Beine bei der Erinnerung an die mühevoll zurückgelegten Meilen, die nun im Turbinenstrahl des Flugzeugs schnell wieder ausstrahlt wurden.

Ihr Ziel war eine dieser schwebenden Kriegssiedlungen in der Nähe des Sallab-Elendsviertels – ein monströses Gebilde, das erst kürzlich zu einem Sol-Gefängnis umgewandelt worden war.

Schlanke Wachttürme waren an den Außenrändern des Komplexes errichtet worden und ein Geschwader fliegender Kampfmaschinen patrouillierte außen herum wie ein Schwarm aufgescheuchter Insekten. Als sich ihre Maschine näherte, eskortierte sie ein Kampfhubschrauber zu einem der vielen Frachtanlegeplätze, die wie Stacheln aus dem Gebäude herausragten. Kurz vor der Landung konnte Gil einen kurzen Blick auf eine Sol-Landezone im Süden werfen. Ein massiver Frachter bereitete sich gerade zum Andocken vor, während Kolonnen von Sol-Truppen und Militärgütern aus der weit geöffneten Ladeluke eines anderen strömten. Gil konnte schwören, dass die Frachter die Wappen der Hacan trugen und nicht die der Sol.

Nach der Landung trug ein knapp angebundener Sol-Unteroffizier ihre Namen und Positionen in einen schäbigen tragbaren Datenspeicher ein. Dann wurden sie ausgezogen, in ein stinkendes chemisches Reinigungsbad getaucht, in graue Gefängniskleidung gesteckt und jeder

erhielt eine Decke aus Leinen von undefinierbar dunkler Farbe. Vier Wächter packten sie dann grob an den Armen und brachten sie zu ihrer Zelle.

Die Zelle stellte sich eher als Halle heraus: ein großer Raum mit Metallwänden, der mit hunderten Insassen fast bis zum Bersten gefüllt war, hauptsächlich Lazax-Zivilisten. Kaum jemand der Inhaftierten nahm Notiz, als Gil und Peor in die Zelle gestoßen wurden. Und von denen, die es bemerkten, schien sich niemand dafür zu interessieren.

Ihr neues Heim hatte weder Betten noch Kojen oder sonstiges erwähnenswertes Mobiliar. Außer den tristen Metallwänden und dem Permakorboden waren die einzigen bemerkbaren Einrichtungen die keramischen Verschlüge, die den Bewohnern erlaubten, sich ungestört erleichtern zu können. Die Bioabfallbehälter der Verschlüge wurden alle vier Umläufe geleert und der Gestank braute sich nach und nach so zusammen, dass Gil sich fast erbrechen musste. Dann wurden die Behälter geleert und der Kreislauf des sich immer weiter verschlimmernden Gestanks begann von Neuem.

Zwei Mal täglich gab es Verpflegung, wobei zu jeder Nahrungsration ein kleiner Becher mit geschmacklosem Wasser gehörte. Während das fade Essen ausreichte, war die Flüssigkeitsmenge bei Weitem nicht ausreichend, um einen Lazax-Körper hinlänglich aufrecht zu erhalten. Nach einigen Wochen der Einkerkung vertrockneten die Insassen langsam, ihre Augen und Wangen fielen ein und ihre Zungen schwellen an.

Sie hatten sich zur Stunde des zweiten Monduntergangs getroffen, die Geräusche der stumpfsinnigen Verlustigungen als gedämpftes Dröhnen im Hintergrund. Am Vorabend jedes zehnten Umlaufs hielt der Kaiser immer eine festliche Veranstaltung für die wichtigsten Persönlichkeiten des Imperiums ab. Hohe Angestellte, der höchste Adel und die obersten Ränge der Botschafter im Galaktischen Rat vermengten sich zwanglos überall im Palast und dessen Gärten. Es war kein Zufall, dass Eemin ihr Treffen in einer solchen Nacht geplant hatte. Bei all dem Anknüpfen von Kontakten, geheimen Absprachen und vielfältigen Intrigen, die bei solchen Gelegenheiten im Palast ausgebrütet wurden, würden wohl nur wenige innehalten und sich fragen, warum sich vier ältere Staatsmänner mit weitreichenden Verantwortungsbereichen in einem der vielen Palastgärten zu müßigem Geplauder trafen.

Diese besondere Nacht war kühl. Feuchtigkeit hatte sich auf den farbenfrohen Blüten und scharfkantigen Blättern der Clidbäume niedergelassen, von denen der Garten seinen Namen erhalten hatte. Sie trafen Eemin an der östlichen Balustrade stehend an, er fühlte sich sichtlich unwohl.

Tief unterhalb, am Fuß der Palastwände und darüber hinaus rollte der Fluss Dorus unentwegt gen Süden – eine flüssige Platte aus schwarzem Marmor, dessen Tintenschwärze häufig durch weiße Schaumkronen unterbrochen wurde und durch aufsprühende Gischt, die von herausragenden Felsbrocken in der Mitte des Stroms verursacht wurde. Wenn man von den Clid-Gärten den Blick vom Dorus aufwärts richtete, konnte man die enorme Größe und die Lichter Mecatols sehen, die sich in jeder Richtung bis zum Horizont ausbreiteten. Die Insel Dominus, auf welcher der Kaiserpalast errichtet worden war, war ehemals ein kleines, abgelegenes Inselchen gewesen, aber die Stadt hatte den Dorus längst erreicht und überbrückt und damit den Palast umschlossen.

Mecatol, die Kaiserstadt, war so groß, dass der Himmel über ihr nie dunkel wurde. Wenn Gul im Abendrot versank, tauchte der strahlende Glanz von zehn Billionen Lichtern den Himmel in einen leuchtenden, bernsteinfarbenen Schimmer, der sogar noch aus großer Entfernung im Weltall wahrgenommen werden konnte. In dem Gewirr der Gebäude tummelte sich nie endender Stadtverkehr – fliegende Fahrzeuge jeglicher Größe, jedes unterwegs zu irgendwelchen Geschäften oder auch nur zum Vergnügen in der größten Stadt, welche die Galaxis jemals gesehen hatte.

Gil hatte diese Aussicht schon tausende Male gesehen, ohne sich in dieser Nacht weitere Gedanken darüber zu machen. Nur die große Rauchfahne im fernen Nordosten ließ ihn kurz anhalten. Selbst nach einigen Wochen brannte die große Halle der Kartografie immer noch. Ibna Vel Syd hatte sie angezündet und sich dann schnellstens hinauf zu den Sternen aus dem Staub gemacht, wobei er noch einen der besten Kreuzer des Kaisers hatte mitgehen lassen. Vel Syd war von seinen Leuten

nur „Schwarzseher“ oder „Panikmacher“ genannt worden. Jetzt wurde er nur noch als „Verräter“ bezeichnet, und der einst stolze Name Vel Syd wurde nur noch bespuckt und mit offener Verachtung erwähnt.

Nachdem sie alle eingetroffen waren, hatte sich Eemin ihnen zugewandt und sie freundlich begrüßt. Dann hatte er tief eingeatmet und leise, aber bestimmt, geflüstert: „Vielleicht hatte Vel Syd recht!“

Als Diplomaten und Berater hatten Gil und Peor mit ausdrucksloser Vorsicht auf Gils Worte reagiert. Während sie sich gegenseitig mit einer Gelassenheit ansahen, die sie innerlich nicht verspürten, hatte Deino heftiger geantwortet. „Bist du verrückt?“ zischte er mit zusammengebissenen Zähnen. Deino war ein Militär und er war außer sich vor Wut gewesen, dass mit Vel Syds feiger Flucht auch noch ein Kreuzer verloren gegangen war, gar nicht zu reden von dem großen Verlust an Leben in der Halle der Kartografie.

Nur die Bande lebenslanger Freundschaft hatten Deino in diesen ersten Minuten davon abgehalten, erzürnt davonzustürmen. Nachdem Eemin seine Geschichte aber vorgebracht hatte, verharrte auch der alte Konteradmiral mit blassem Gesicht in höhnischem Unglauben.

Durch seine Verbindungen zur kaiserlichen Administration und zur Privatindustrie war Eemin auf eine Reihe beunruhigender Informationen gestoßen. Fakten, die, wenn man sie richtig zusammensetzte, den alten Lazax-Geschäftsmann zu einer finsternen Schlussfolgerung geführt hatten.

Er erzählte ihnen, dass die freien Gewerkschaften der Hylar auf Mecatol vielleicht nicht so frei vom Einfluss der Universitäten war wie allgemein angenommen. Als sich die Jol-Nar-Rektoren vor etwa siebzig Jahren vom Imperium losgesagt hatten, war den Lazax erst langsam klar geworden, wie abhängig sie von der Fachkenntnis der Hylar waren. Der überwiegende Teil ihrer Datennetze, Roboter- und sogar Antriebstechnologien entstammte den Wasserlaboratorien der Hylar und wurde durch lukrative Wartungsverträge mit den Universitätsgewerkschaften instand gehalten.

Nachdem sich die Universitäten von Jol-Nar aus dem Galaktischen Rat zurückgezogen hatten, hatten viele Hylar-Gewerkschaften und ausgebürgerte Enklaven ihre Loyalität dem Kaiser gegenüber erklärt, als Dank für die Amnestie und gewinnbringende Verträge. Nachdem diese „Freien Gewerkschaften“ in den ersten Jahrzehnten des Konfliktes unter strenger Beobachtung standen, galten sie inzwischen als akzeptierter und einigermaßen vertrauenswürdiger Bestandteil des Imperiums.

„Warum hat die Bevölkerung der freien Gewerkschaften in den letzten sechs Zyklen ungefähr um die Hälfte abgenommen?“, hatte Eemin gefragt und ihnen Einwanderungsstatistiken gezeigt, die belegten, dass bemerkenswerte Mengen von Hylar-Frauen und -Kindern Mecatol verlassen hatten. Nicht gleich scharenweise, sondern langsam aber stetig. Niemals in großen Zahlen, die Verdacht erregen konnten, außer, wenn man sie langfristig betrachtete.

„Wer hält unser Verteidigungssystem aufrecht?“, hatte Eemin rhetorisch gefragt und dabei den immer noch verärgerten Deino angeschaut. Es war allgemeinbekannt, dass seit Jahrhunderten die Wartung der meisten militärischen Einrichtungen ein Gemeinschaftsunternehmen aus Lazax-Militär und Unternehmern der freien Gewerkschaften war.

Gil hatte sich geräuspert und das Wort ergriffen. Erst an diesem Morgen war er vom Adminus Mecatol zurückgekehrt, wo die drei größten freien Gewerkschaften einen Streik ausgerufen hatten. Während des gesamten letzten Jahres hatten die Anführer der freien Gewerkschaften eine Ausweitung ihrer Befugnisse verlangt, mit aggressiven, fast schon aufsässigen, Forderungen. „Als ob sie schon darauf ausgerichtet sind, einen Streik zu erzwingen“, hatte er gemurmelt.

Eemin hatte wissend genickt und war fortgefahren. Er zeigte ihnen, wie die Verwaltungen der Hacan und der N'orr-Botschaftsviertel bis auf Rumpfmannschaften reduziert worden waren. „Warum verlassen sie alle Mecatol?“, äußerte er mehr als Feststellung denn als Frage. „Was wissen sie, was wir nicht wissen?“

Deino war sichtlich nervös geworden, als Eemin den Verdacht äußerte, dass die jahrzehntelange Feindschaft zwischen den Sol und Jol-Nar-Rebellen nur ein clever arrangiertes Schauspiel war, um einen Vorwand für einen Konflikt zu bieten. „Wenn sie wirklich fast im totalen Kriegszustand sind, warum docken dann Sol-Kriegsschiffe an Jol-Nar-Werften an?“ Eemin hatte ihnen Nachschublisten und geheime Subunternehmensaufträge aus seinen Industrieverbindungen gezeigt.

Peor hatte beschwichtigend unterbrochen mit der beruhigenden Folgerung, dass eine Verschwörung solchen Ausmaßes unmöglich vor den Augen des Imperiums hätte geheim gehalten werden können. „Warum?“, hatte Eemin entgegnet. „Können unsere Augen sehen, wenn wir nicht hinschauen? Können unsere Ohren hören, wenn wir nicht lauschen?“ Eemin hatte seinen Arm in Richtung der fernen Rauchwolke erhoben. „Nur Vel Syd wagte es, an der Hegemonie der Lazax zu zweifeln. Er erntete dafür nur Spott und seine Entlassung. Aber war er vielleicht tatsächlich der Einäugige unter den Blinden?“

Es gab weitere Fakten und Zahlen, kleine Informationsschnipsel, die man leicht als trivial abtun konnte, die im Zusammenhang gesehen aber ein Mosaik mit beunruhigender Aussicht formten. Auf allen Seiten des Imperiums zogen Sturmwolken herauf, aber kaum jemand nahm Notiz davon.

„Meine Freunde,“ hatte Eemin eindringlich geflüstert und sie an den Schultern gepackt, „ich fürchte, dass das Imperium kurz vor dem Zusammenbruch steht. Dass Rex selbst in unmittelbarer Gefahr ist.“

Danach hatten sie schweigend zusammengestanden. Die Geräusche unbekümmerten Gelächters, oberflächlicher Unterhaltung und das Klirren teurer Gläser strömten ungebrochen aus den Gängen, Hallen und Gartenterrassen um sie herum. Nach geraumer Zeit hatte Deino leise gesagt: „Ich kann es einfach nicht glauben, das ist unvorstellbar!“

Eemin hatte bekümmert genickt, sich dann an Deino gewandt und ihn gefragt: „Wo ist die Mecatol-Flotte?“

Deino hatte seine Augen niedergeschlagen, und ein leichtes Zittern huschte über seine Gesichtszüge, als seine letzten Mauern des Unglaubens zerbröselten. Die Bewegungen der Flotte waren streng vertraulich, und Deino konnte seine Stellung nicht missbrauchen, indem er diese Frage beantwortete, aber seine Reaktion genügte ihnen als Antwort.

Die Mecatol Flotte war nicht auch nur in annähernder Reichweite von Mecatol.

„Hier ist noch einer!“

Gil wurde durch einen der Elektroschocker, von den Sol nur Schocker genannt, aus seinen Erinnerungen gerissen, welche die Sol-Wächter benutzten, um die Gefangenen im Zaum zu halten und zusammenzutreiben. Einer der Wächter hatte eine besondere Abneigung gegenüber dem alten Staatsdiener entwickelt und schien ein perverses Vergnügen dabei zu haben, die blaugelben Flecken zu zählen, mit denen er Gils Arme so zahlreich übersät hatte. Gil dachte an den Mann nur als „Narbe“, wegen des tiefen Einschnittes, der die linke Braue des Mannes überzog und ein blindes, milchiges Auge hinterlassen hatte. „Hier ist noch einer!“ knurrte er in Universalsprache mit starkem Akzent und ließ einen schmerzhaften Stoß seines Schockers folgen, wobei ein grausames Grinsen sein Affengesicht spaltete, das weiße Auge hell schimmernd vor Befriedigung.

Abgesehen von den täglichen Kontrollen und den sinnlosen Bestrafungen durch Narbe, verstrichen die stumpfen Tage der Gefangenschaft nahtlos von einem zum anderen. Es gab keine Nachrichten von außerhalb und die Stimmung der Insassen verschlechterte sich zusehends. Einige weinten, viele schliefen und nur wenige unterhielten sich mit gedämpfter Stimme. Die meisten verbrachten ihre Tage schweigend, mit ausgetrockneten Augen stumpf vor sich hinstarrend. Selten konnten sie in der Nähe stattfindende Bombardierungen wahrnehmen, mehr fühlend als hörend. Die leichten Erschütterungen waren die einzige Erinnerung daran, dass das Universum noch lebte und rings um sie herum Wunden schlug.

Nach mehr als vierzehn Tagen und trotz Gils Befürchtungen entschloss sich Peor, eine Beschwerde über die Wasserrationen und ihre fatalen Folgen vorzubringen. Ein paar besorgte Mitgefangene hatten Peor ermahnt, dass es allgemein eine schlechte Idee war mit Wächtern oder anderem Gefängnispersonal zu sprechen. Nicht nur, dass ein Dialog selten zustande kam, sondern dass der anmaßende Sprecher oft auch noch einen oder zwei satte Stöße mit dem Schocker verpasst bekam. Schlimmer noch, würde wahrscheinlich auch noch jeder andere in unmittelbarer Umgebung einen Stromschlag einstecken müssen, als abschreckendes Beispiel.

Gil erinnerte Peor an den Tag ihrer Ankunft hier, als eine Frau die Wachen darum gebeten hatte, in die Halle verlegt zu werden, in der ihre Kinder waren. „Sie haben Angst im Dunkeln,“ hatte sie gefleht, „und sie brauchen ihre Mutter!“ Die Wachen hatten nur mit ihrem affenartigen Gelächter geantwortet und sie dann so heftig mit ihren Schockern traktiert, bis sie ohnmächtig wurde. Seitdem starrte die arme Frau nur noch die Wand an, saß da mit umfassten Knien und murmelte ständig vor sich hin „Sie haben Angst im Dunkeln, sie haben Angst im Dunkeln ...“

Peor wollte davon nichts wissen und bestand auf den Versuch, ihr Los zu verbessern.

Zwei andere ältere Lazax, die Gil nicht kannte, beschlossen, Peor bei seinem Unterfangen zu unterstützen. Die drei standen zusammen an der Doppelseingangstür und warteten auf das Personal zur routinemäßigen Leerung der Bioabfallbehälter. „Wir verlangen, mit dem verantwortlichen Offizier über die Wassersituation zu sprechen,“ sagte Peor, als das Personal endlich eintraf, beladen mit Absaugapparaten. Die beiden anderen Älteren hatten solidarisch und würdevoll genickt. Wie nicht anders zu erwarten, hatten die begleitenden Wachen sie dann mit ihren Schockern gequält, bis sie wimmernd auf ihren Knien lagen.

Als die Wachen glaubten, dass die drei aufsässigen Lazax ausreichend gedemütigt waren, gaben sie dem Sanitärpersonal Winkzeichen, weiter zu gehen. Aber Peor erhob sich langsam auf seine Füße und sagte ganz ruhig: „Ich glaube, Sie haben mich missverstanden. Wir müssen mit ihrem Vorgesetzten über die Wassersituation sprechen.“

Peors Trotz überraschte die Wachen und auch die Gefangenen, sogar Gil war überrascht. Als die Wachen vortraten, um Peor erneut mit ihren Schockern zu behandeln, erhoben sich viele Gefangene mit Missfallensäußerungen und ballten ihre Fäuste.

Der Oberwächter verstand die plötzliche Änderung der Situation und hielt seine Kameraden zurück. Dann rief er auch das Sanitärpersonal zurück und zusammen verließen sie die Halle mit schnellen Schritten. Die Fäkalbehälter blieben ungeleert und der Gestank erreichte einen bisher nicht erreichten Höhepunkt, aber trotzdem erntete Gil das unverhohlene Lächeln einiger Mitgefangener.

Ein paar Stunden später betrat der griesgrämige Unteroffizier, der sie neulich in Empfang genommen hatte, mit einer großen Truppe Wachen die Halle. Er blickte ungeduldig auf die Gefangenen und rief dann laut: „Wer will die Wassersituation mit mir besprechen?“ Immer noch zittrig durch die erlittene Bestrafung, erhoben sich Peor und die beiden anderen Älteren langsam und näherten sich dem Menschen. Als sie sich schließlich vor ihm aufgebaut hatten, schaute er sie nur verächtlich von oben bis unten an. Dann zog er ohne Vorwarnung seine Dienstpistole und schoss jedem der drei in den Kopf.

Die Halle erbebt in einem Aufschrei, die Insassen duckten sich vor den unerwarteten Schüssen, sie schrien vor Angst und bettelten um Gnade. Peor, der zeit seines Lebens immer so graziös gewesen war, klatschte mit fettem Platschen auf den Boden und dann gab es nur noch einen von ihnen.

Nachdem die Wachen die leblosen Körper aus der Halle geschleift hatten, streifte der Unteroffizier die eingeschüchterten Gefangenen mit warnendem, hasserfülltem Blick, die rauchende Pistole noch in seiner Hand. Dann drehte er sich auf seinen Hacken um und verließ wortlos die Halle.

Nach ihrem Treffen in den Clid-Gärten hatten seine drei Freunde Eemins Bedenken geteilt. Leider wussten sie nicht, was sie mit ihrem Wissen anfangen sollten. Iba Vel Syd war eine einsame Stimme in der Wüste gewesen. Er hatte den Kaiser gewarnt, er hatte den engsten Beraterkreis gewarnt, er hatte den Rat der Militärkommandanten gewarnt. Er hatte auf die Notwendigkeit für Veränderungen gedrängt und er hatte sowohl für Besonnenheit als auch für Taten plädiert. Selbst ein charismatisches und starkes Individuum, hatte Vel Syd versucht, das Schicksal des Imperiums zu ändern und er war gescheitert. Dann hatte er jegliche Spur seiner Pläne und Ziele gelöscht und seine Rasse verlassen, um sie in ihrer Selbstgefälligkeit verrotten zu lassen.

Trotz ihrer hohen Abstammung konnten die vier Freunde nicht hoffen, gleiches Gehör oder gleichen Einfluss zu finden, wie es Vel Syd vergönnt gewesen war. Er war ihnen in jeder Hinsicht überlegen, ein persönlicher Freund und Berater des Kaisers, und trotzdem hatte niemand

auf ihn gehört. Durch die Art seines Abgangs hatte Vel Syd solch eine große Abneigung gegenüber seinen Ideen innerhalb des engsten Kreises und des Militärkommandos hervorgerufen, dass die Offenlegung der von Eemin gesammelten Informationen nur auf taube Ohren stoßen würde.

Die vier hatten wochenlang über die Art ihrer Handlungen lamentiert. Sie hatten ihre engsten Familienangehörigen „zur Erholung“ auf andere Planeten geschickt, aber wussten nicht, wie sie ihre Vorgesetzten von einer drohenden Gefahr überzeugen sollten, die sie selbst nicht direkt identifizieren konnten. Deino hatte sich dafür stark gemacht, einfach das Risiko eines Bannspruchs einzugehen und ihre Erkenntnisse jedem zu unterbreiten, der bereit war zuzuhören. Die drei anderen fanden diese Strategie zu riskant für ihre Karriere. Stattdessen hatten sie sich Sorgen gemacht und ihre Möglichkeiten abgewogen, auf einen günstigen Augenblick wartend, vielleicht auf irgendein Ereignis von außerhalb, das ihre Bedenken bestätigen und ihnen ein Zeitfenster zum Handeln bieten würde.

Als dieses Ereignis eintrat, war es in jeglicher Hinsicht zu spät.

Etwa einen Monat nach Peors Tod wurden die Gefangenen mitten in der Nacht aufgeweckt.

Die schweren Türen wurden aufgeschlagen und ein Dutzend Wachen stürmte in die Halle, laut schreiend, dass die Insassen aufstehen sollten. Jeder, der zu langsam oder zu schläfrig war, bekam den Schocker zu spüren. Dann wurden die Gefangenen aus der Halle heraus geführt, durch ein Labyrinth von Metallkorridoren, Treppen abwärts, und schließlich in ein hell erleuchtetes Atrium, in dem bereits andere Gruppen von Lazax-Gefangenen versammelt waren. Alle trugen die gleiche schmutzgraue Kleidung, mit vom Schlaf und vor Furcht glasigen Augen. Obwohl das helle Atrium vielfach größer war als die Gefängnishalle aus der sie gekommen waren, füllte es sich schnell mit Gefangenen, die in stetem Zustrom zu Hunderten herein kamen.

Nachdem die letzte Gefangenengruppe eingetroffen war, wie Gil glaubte, wurden sie in langen Reihen zusammengepfertcht und ihre Füße wurden zusammengekettet. Als die Gefängniswärter damit fertig waren, öffneten sich zwei große Metalltüren auf der gegenüberliegenden Seite der Halle. Unter Zuhilfenahme ihrer Schocker und mit viel Geschrei begleitet, brachten die Wächter die Reihen schnell dazu, sich durch die Türen zu bewegen, und es begann ein langer Marsch.

In den folgenden Stunden stetigen Gehens kamen sie von einer riesigen Halle zur nächsten und von Korridor zu Korridor. Nach einiger Zeit war Gil sicher, dass sie den Gefängnis Komplex schon längst verlassen hatten, aber die Wachen gaben ihr Ziel nicht zu erkennen. Sie durchquerten Hallen, die keinerlei Kriegsspuren zeigten, während andere nur noch rußgeschwärzte Hüllen waren. Gelegentlich kamen sie ins Freie, wo nach Schwefel riechender Wind und Rauchfahnen am Horizont sie daran erinnerten, dass der Krieg immer noch in der Stadt wütete. Danach betraten sie unweigerlich die nächste Zivilblockstruktur, was weitere Hallen und noch mehr verfallene Korridore bedeutete. Gil hörte schließlich auf, sie zu zählen.

Nach einem fast tagelangen Marsch erreichten sie eine weiträumige Treppenfucht. Nach kurzer Ruhepause, mehr zur Erholung der Wächter als der Gefangenen, wurden sie die Treppen hinauf geleitet. Es ging aufwärts, von dem sporadischen Glimmen matter Wandleuchten begleitet. Aufwärts trampelnd und kratzend, während tausende Fußstritte im Treppenschacht widerhallten und wie von einem langsame Schurfen eines fremdartigen Monsters begleitet, ging es immer weiter aufwärts. Aufwärts, immer weiter aufwärts, zu irgendeinem oben liegenden Ziel.

Gil schlurfte vorwärts, die magnetischen Fesseln an seinen Füßen summt und seine Oberschenkel brannten mit jedem Schritt. Die vielen Meilen der Wanderung zum Tarmalin-Sektor hatten ihm eine drahtige Stärke verschafft, die er zeitlebens nie besessen hatte, aber trotzdem war dieser endlose Aufstieg die Hölle für seine Beine.

Alle paar Minuten konnte Gil den plötzlichen Knall einer Pistole hören, manchmal vor ihm, manchmal hinter ihm. Unabwendbar traf er auf die Resultate der vor ihm liegenden Leichen, die grob zur Seite gestoßen worden waren, um Platz für die aufsteigende Kolonne der Gefangenen zu schaffen.

Aufwärts, aufwärts, immer weiter aufwärts. Gils Welt wurde immer beengter und beinhaltete nur noch drei Dinge: der nächste Schritt, das Brennen in seinen Beinen und seine Erinnerungen.

Eines frühen Abends hatte eine Sol-Flotte, aus dem tiefen All kommend, Rex ohne Vorwarnung überfallen. Mit neuen, von den Jol-Nar entwickelten Massenantrieben ausgerüstet, hatte die Sol-Flotte das Lazax-Oberkommando völlig überrascht. Zum Zeitpunkt des Angriffs waren durch die Streiks der freien Gewerkschaften und andere Sabotageakte große Teile von Mecatols planetarischem Verteidigungssystem nicht einsatzbereit, das galt auch für den Kaiserpalast. Nur ein paar Sektoren konnten noch rechtzeitig ihre Abwehrschirme und Verteidigungen aktivieren.

Im Kaiserpalast war Chaos ausgebrochen. Palastangestellte, Soldaten und Bürokraten rannten in alle Richtungen durcheinander. Andere waren praktisch wie auf der Stelle eingefroren und starrten mit offenem Mund auf die unglaublichen Ereignisse, die sich um sie herum entwickelten. Serviceautomaten waren hierhin und dorthin gewuselt, ihre Sensoren durch den Tumult und widersprüchliche Befehle überladen.

Die vier Freunde hatten vereinbart, im Falle eines Desasters Gils Raumfähre zu benutzen, um in ihren Heimatdistrikt zurückzugelangen. Unglücklicherweise hatten sie bei ihren Plänen nicht einen Adeligen einkalkuliert, der bei seiner verzweifelten Flucht aus dem Palast mit seinem Fahrzeug auf einen angedockten Luxusfrachter gekracht war und die gesamte Landeplattform, auf der auch Gils Raumfähre lag, in einen brodelnden Feuerball verwandelt hatte. So waren sie gezwungen, einen Dromalift hinunter auf die Oberfläche der Insel zu nehmen, wo sie es dann schafften, sich einen Platz auf einer der wenigen Landungsfähren zu sichern, welche der Versorgung des Kaiserpalastes über den Dorus-Fluss dienten.

Als die Fähre von der Anlegestelle abgelegt hatte, waren schon Hunderte auf die Docks geschwärmt, um verzweifelt einen Platz auf einer der wenigen noch ablegenden Fähren zu ergattern. Gil hatte mit ansehen müssen, wie einige Leute in das strömende Wasser geschubst wurden, durch die wabernden Massen rücksichtslos von den Anlegestellen gestoßen.

Sie hatten fast ein Drittel der Strecke über den Fluss zurückgelegt, als die erste Bombe auf der Insel einschlug und die folgende Druckwelle sie mit unnachgiebiger Wucht traf. Eine Gruppe Passagiere, drei Diener und eine adelige Dame, wurden ins Wasser geschleudert, als die Welle der Explosion den Bug der Fähre heftig nach links riss und das Boot in parallele Lage zu einer sich auftürmenden Woge zwang. Mit zunehmender Höhe des Wasserberges wurde das Boot mit der sich erhebenden Welle dramatisch auf die Seite gekippt. Die Passagiere, denen es gelang sich an etwas festzuhalten – einer Reling, einer Lüftungsöffnung oder irgendwelchen anderen festen Maschinenteilen – entkamen dem sicheren Tod in dem aufgewühlten Fluss. Die anderen fielen ins Wasser wie faule Früchte von einem geschüttelten Baum. Peor hatte es fast auch erwischt. Er schlitterte gerade schreiend über die Seite, als es Deino gelang, ihn zu packen. Etwa eine Minute lang hatte Peor mitten in der Luft gehangen, fest an Deinos Hände geklammert, während das Boot immer weiter zur Seite kippte. Für ein paar fürchterliche Sekunden schien es, dass das Schiff kentern würde.

Dann hatte das Boot die Welle überwunden und das Deck kam ihnen mit gewaltiger Geschwindigkeit entgegen. Als das Boot den Rücken der ersten Welle unterschlingerte, hatte der Kapitän den Fahrwinkel der Fähre korrigiert, sodass es die nächste Welle frontal nahm. Die dabei aufsprühende Gischt hatte ein paar weitere Passagiere mitgerissen, aber das Boot hatte überlebt.

Einige feuchte und bange Minuten später hatte die Fähre es endlich über den Dorus geschafft. Plump schrammte sie gegen das Flussufer aus Permakor, weit unterhalb flussabwärts ihres üblichen Anlegeplatzes. Die noch überlebenden Passagiere waren über alte Stahlrossen, die am Ufer befestigt waren, von der Fähre auf die weitgehend verlassene Uferstraße geklettert. Der Kapitän hatte sich ihnen angeschlossen und überließ die Fähre ihrem Schicksal.

Flussaufwärts stand der Palast in hellen Flammen. Die große Kaiserkuppel war aufgeborsten wie ein riesiges Ei, Feuer und Rauch waberten durch einen großen Riss. Kleinere Flammenherde wüteten überall auf der Insel und Wände stürzten ein, wenn der Mörtel schließlich

nachgab. Gil hatte noch die Clid-Gärten in Flammen gesehen, bevor sie in einer riesigen Staubwolke versanken, als dieser gesamte Flügel des Palastes zu Staub zerfiel.

Der Himmel war voller Sol-Militärflugzeuge. Kreuzer und Fregatten waren langsam am Horizont heraufgezogen, während Kampfflugzeugstaffeln mit wütendem Gebrüll über den Himmel röhrt. Weit oberhalb in der Abenddämmerung konnten die großen grauen Umrisse von Schlachtschiffen und Trägern ausgemacht werden, deren riesige Antriebe blass-blaue Schimmer in die sich verdunkelnde Atmosphäre bliesen. Von Panik befallener Zivilverkehr sirrte über den Abendhimmel, auf allen möglichen Wegen abseits normaler Verkehrsrouten, während die Sol-Schiffe auf alles feuerten, was keine Sol-Schiffe waren. Der Himmel war hell erleuchtet mit brennenden Transportern, Frachtern, Privatmaschinen und allen möglichen anderen nichtmilitärischen Fahrzeugen, die wie orangefarbener Regen auf die Oberfläche fielen, dünne Rauchwolken auf ihrer Todesspur hinter sich herziehend. Der Niederschlag der dem Untergang geweihten Flugmaschinen hagelte auf Gebäude, Antennen, Landeplattformen oder die Oberfläche des Planeten selbst ein, auf der Feuerfontänen und Staubwolken plötzlich überall aus dem Boden zu sprießen schienen.

Ein paar planetarische Verteidigungssysteme waren angesprochen. Weit im Norden, in Richtung des Tarmalin-Sektors, hatte Gil einen großen Sol-Kreuzer gesehen, der immer wieder von Plasmafingern aus planetaren Verteidigungsstellungen getroffen wurde. Brennend und auseinanderbrechend kippte der große Kreuzer langsam seitwärts und verlor an Höhe. Wie eine fallende Zitadelle sahen sie ihn in den Tod stürzen, durch die Entfernung und enorme Größe des Gleiters wie in Zeitlupe. Nachdem das abstürzende Schiff aus ihrer Sicht verschwunden war, hatte sich ein blendender Blitz und ein gewaltiger Schwall aus schwarzem Rauch aus seinem weit entfernten Grab erhoben.

Um sie herum war die Bevölkerung Mecatols in völliger Verwirrung. Gil hatte Familien gesehen, die ihre Besitztümer in Privatflieger brachten, nur um dann abgeschossen zu werden, wenn sie sich in die oberhalb liegenden Verkehrswege einreihen. Viele Individuen rannten herum, andere plünderten und wieder andere standen nur da und starrten zum Himmel. Einige waren verwundet und nur wenigen konnte geholfen werden, während viele, die nicht mehr laufen konnten, zurückgelassen wurden, um zu verbluten.

Dann war ein Schwarm von Sol-Landungsfahrzeugen aus einem der weit oben schwebenden Träger gestartet worden. Wie riesige Käfer waren diese Fahrzeuge auf der rauchenden Kaiserinsel gelandet, ungestört von jeglicher Verteidigung. Zu diesem Zeitpunkt hatte sich die zusammengewürfelte Gruppe der Überlebenden von der Fähre schon zu zerstreuen begonnen.

Ohne große Wahlmöglichkeiten und mit wenig Lust, den Sol-Truppen zu begegnen, die auf Dominus landeten, hatten die vier Freunde ihren Marsch begonnen. Zuerst war ihr Ziel der Adelssektor Ahain gewesen, die Heimat ihrer angestammten Anwesen. Obwohl als ziemlich nahe am Kaiserpalast gelegen geltend, war er immerhin noch mehr als 200 Meilen von Dominus entfernt. Auf dem Luftweg war das nur ein kurzer Ausflug, aber zu Fuß und durch ein Kriegsgebiet glaubten sie, dass vier alte Männer mindestens zwölf Umläufe brauchen würden, um diese Strecke zu bewältigen.

Sie waren gelaufen, wenn es Pausen in den Bombardierungen gab, oder wenn das Augenmerk der Sol-Truppen sich auf einen ausreichend weit entfernten Bereich richtete. Manchmal sahen sie am Horizont den ermutigenden Schimmer von Schilden und die Plasmafinger von planetaren Verteidigungsstellungen.

Im Laufe der Tage verschwand der zivile Luftverkehr völlig und nur das ständige Kommen und Gehen der Sol-Militärflugzeuge war am Himmel zu sehen. Die Bombardierungen wurden ohne Unterlass fortgesetzt. Auch für solch eine riesige Flotte, wie Sol sie nach Rex geschickt hatte, war die Kaiserstadt Mecatol noch viel, viel größer.

Die vier hatten geschlafen, wo immer sie konnten. In den ersten paar Tagen hatte sich die örtliche Bevölkerung überraschend freundlich gezeigt, als ob der Angriff die Stadt zusammen gebracht hatte. Privatpersonen und Ladenbesitzer hatten ihre Türen und Speisekammern großzügig für die umherirrenden Bürger geöffnet, die in der Stadt herumliefen.

Aber dieser Kameradschaftsgeist hielt nicht lange vor. Als die Sol-Bombardierungen ununterbrochen weitergingen und wenig bis nichts von kaiserlichen Truppen oder planetarischen Führungskräften zu sehen war, machte sich überall Anarchie breit. Die zuvor gezeigte Freundlichkeit und Großzügigkeit wich Misstrauen und Eigennutz. Im Laufe der Tage breitete sich tiefe Hoffnungslosigkeit über der sterbenden Stadt aus wie Wundbrand in abgestorbenem Fleisch.

Am neunten Tag ihres Marsches hatten die vier Freunde die Gastfreundschaft einer Ladenbesitzerin erfahren, die sie freundlicherweise über Nacht aufnahm. Sie hatte ihnen Dosensuppe in Schüsseln gegeben und eine kleine Schüssel mit Teigflocken. Die vier hatten gierig gegessen, besonders angetan von der wiederbelebenden salzigen Brühe.

Ein paar andere entwurzelte Seelen rasteten im hinteren Bereich des Ladens. Gil hatte sich auf eine belanglose Unterhaltung mit einer vertriebenen Familie eingelassen und mit Bestürzung erfahren, dass sie aus dem Ahain-Sektor kamen. Sie erzählten, wie der alte Bezirk zuerst von Sol-Bombardierungen heimgesucht wurde und später von Plündererhorden. Die Anwesen, die noch nicht in Schutt und Asche lagen oder brannten, waren von den zahlreichen Banden geplündert oder besetzt worden, die sich überall in der Stadt gebildet hatten.

In dem Laden war auch ein verletzter Wächter gewesen. Wenn er nicht gerade Blut spuckte oder aus einer Flasche Snada-Schnaps trank, erzählte er ihnen, wie es Lazax-Truppen in einigen Sektoren gelungen war, sich zu organisieren – dass auf Militärfrequenzen gesendet wurde, um Wachtleute, Polizei oder andere loyale Imperiumsbürger zusammenzurufen, die willens waren, sich dem feigen Anschlag zu widersetzen. Der Cor und die Fastness waren zwei solcher Orte, ebenfalls die Sektoren Tarmalin, Arbaxes, Bec und Sai Sallai. Der Wächter hatte geschworen, dass stürmende Lazax-Flottentruppen versuchten, die Blockade zu brechen und dass es einigen Lazax-Verstärkungen sogar gelungen war, im Sektor Bec zu landen. Zum Schicksal des Kaisers oder der Zentralverwaltung konnte er nichts sagen.

Die vier Freunde hatten gehofft, sich dem Wächter am nächsten Morgen anschließen zu können, wohin auch immer er gehen würde. Aber der Soldat war in der Nacht seinen Verletzungen erlegen. Von den Sektoren, die der tote Wächter erwähnt hatte, war nur Tarmalin in zumutbarer Reichweite von ihrem jetzigen Standort aus. Zu Fuß würde diese Reise Monate dauern, aber es war die einzige Hoffnung, die ihnen blieb.

Und so hatten die vier sich schließlich auf ihren langen Weg zum Tarmalin-Sektor begeben.

Der endlose Aufstieg ging noch stundenlang weiter und Gil war fast am Ende seiner Kräfte. Seine Beine zitterten so heftig, dass er sich an den Wänden des Korridors abstützen musste. Selbst die Wachen schienen zu müde, um sich darum zu scheren. *Was erwartete sie am Ende der Treppen?*, fragte er sich. *Ein anderes Gefängnis?* Das glaubte er kaum, vielmehr nahm er an, dass sie zu einer hochgelegenen Plattform gebracht wurden, um weiter transportiert zu werden. *Je höher die Plattform, umso größer das Schiff.*

Irgendwann endete der Aufstieg. Sie erreichten eine Plattform und hielten an. Das Verlangen, sich vor Erschöpfung einfach auf den Boden fallen zu lassen, war fast überwältigend, aber die Wächter passten gut auf. Jeder Gefangene, der sich hinzusetzen versuchte oder zusammenbrach, wurde mit Schockern traktiert, bis er wieder aufstand oder tot liegen blieb.

Weitere Gefangene kamen von hinten nach – schluchzend, vor Erschöpfung zitternd – und der große Landeplatz wurde immer enger und stickiger. Nach geraumer Zeit öffneten die Wachen schließlich ein paar große Plastikontore und führten die erste Gruppe Gefangener hindurch. Als sich die Tore wieder schlossen, spürte Gil einen Hauch kühler Luft und er meinte, auch das Heulen von Antrieben zu hören. *Sie werden uns auf andere Welten bringen*, schätzte er. In seiner Jugend hatte er von den berüchtigten Gefängnissen auf Jords Mond gehört. *Ein hohes Mitglied der Verwaltung würde nicht in ein Arbeitslager deportiert werden*, hoffte er. Sicherlich würden sich Lazax-Truppen überall in der Galaxis zusammenfinden, um die Menschen für diesen unverfrorenen Angriff zu bestrafen. Wenn es erst mal so weit war, wäre eine Geisel wie Gil wertvoll, wenn Sol über seine Friedensbedingungen verhandeln müsste.

Als sich die Türen wieder öffneten, wurde Gil mit der nächsten Gruppe vorwärts gestoßen. In einem zweiten Korridor eingezwängt, schoben die Wächter sie mit erneuter Eile weiter. Es herrschte ein kühler, leichter Luftzug. Seltsamerweise hörte Gil nicht das erwartete Dröhnen der Maschinen eines wartenden Raumfahrzeuges, sondern nur das Knistern von Schockern und das Heulen des Windes von draußen.

Dann kam Gil an Narbe vorbei und der Mann stoppte ihn mit einem Schubser. Es war das erste Mal, dass Gil Narbe nicht sein dreckiges Lächeln zeigen sah. Stattdessen war da ein anderer, kälterer Ausdruck auf dem Gesicht des Wächters. Sein weißes Auge schimmerte nicht vor Befriedigung, sondern mit einer grimmigen Bestimmtheit. Narbe drückte etwas in Gils Hand, irgendeine Brieftasche. Dann schob jemand von hinten Gil in der Reihe weiter und er sollte Narbe nie wieder sehen.

Das Geräusch sich entladender Schocker nahm an Stärke zu, bis es sich zu einem ununterbrochenen Knistern und Prasseln vermengte, dessen Ozongeruch die Luft erfüllte. Gil schaute auf die kleine Brieftasche, die der Wächter ihm gegeben hatte. Aber es war keine Brieftasche, sondern irgendein leichter Bilderrahmen. Gil schlug die Abdeckung auf und erblickte darunter das Bild eines kleinen Menschenmädchens. Nun wurde ihm schließlich einiges klar.

Es wartete kein Raumfahrzeug auf sie.

Als der Korridor um eine Biegung verlief, kam Gil in einen windigen Raum, in dem überall zerbrochenes Mobiliar und Schutt über einen schimmeligen Industrieboden verstreut waren. Verlassene *Ruwan*-nester klebten in den Ecken, wo die Wände auf die Decke trafen. Aber das auffälligste Merkmal des Raums war ein riesiges Loch, das in die Seite des Gebäudes gerissen war. Die Stahlträger und Permakorwände waren verbogen und verdreht wie Grashalme in der Fahrte eines gewaltigen Ungeheuers. Gil vermutete, dass das Gebäude von einem der vielen Raumfahrzeuge gestreift worden war, die vom Himmel geschossen worden waren. Krümel aus zerschmettertem Plastikonglas bedeckten den Boden wie Sand und knirschten unter seinen Schritten, als er auf die Öffnung zugeschoben wurde. Dort hindurch konnte Gil einen grauen Himmel sehen und seine tote Stadt, die sich skelettartig und leblos bis weit über den Horizont ausbreitete. Ein eisiger Wind blies und heulte durch das zernarbte Gebäude wie ein verzweifelltes Tier.

Das Geräusch des Windes übertönte fast die Schreie der Fallenden.

Wie der Sol-Kreuzer, den Gil hatte abstürzen sehen, schienen Gils letzte Sekunden wie in Zeitlupe zu verstreichen. Von atemloser Angst gepackt trommelten die Schläge seiner zwei Herzen in seiner Kehle wie Hämmer. Der Bilderrahmen des toten Menschenmädchens fiel zu Boden.

Mit rotglühenden, dampfenden Schockern und Tritten mit ihren schweren Stiefeln trieben die Wächter die Reihe vorwärts. Vorwärts durch das Loch und aus ihrer Bewachung entlassen. Gil sah, wie die grauen Roben derjenigen, die vor ihm an den Rand gedrängt wurden, eine kostbare Sekunde lang vom Wind erfasst wurden, bevor sie aus seinem Blickfeld gestoßen wurden. Jeglicher Laut schien die Welt verlassen zu haben.

Als das Ende kam, spürte Gil nicht mehr die Schocker, die mit ihren Stromstößen seinen Rücken und seine Schenkel malträtierten und ihn vorwärtstrieben, auch vernahm er nicht mehr die Schreie oder die Geräusche des Windes. Dann stand er am Rand, der Wind verfiel sich für einen flüchtigen Moment in seinen zeretzten Kleidern. Eine Meile tief unter ihm floss der Dorus. Er sah undeutlich die fallenden Körper der anderen, die vor ihm in der Reihe hergegangen waren. Ein letzter Stoß und dann gab es nur noch Luft, Wind und das verwaschene Bild des Gebäudes, das an ihm vorbeirauschte.

Der Fluss wird mich flussabwärts treiben, dachte Gil im Fallen. Die Strömung würde ihn auf seiner letzten Reise durch seine Stadt tragen. Am Kaiserpalast und dem sonnenerfüllten Balkon vorbei, auf dem er so viele Nachmittage verbracht hatte. Vorbei an den Parkufern, an denen er als Kind mit seinen drei Freunden gespielt hatte. Und schließlich aus der Stadt hinaus und von der Geschichte ausgelöscht.

Schließlich kamen ihm die Wasser des Dorus entgegen und umarmten ihn. Dann gab es keinen mehr von ihnen.

INDEX

3-Personen-Spiel.....	23	Festungssymbol.....	8	Schnellübersicht	32
4-Personen-Spiel.....	23	Galaktischer Rat	8	Sektornummer	8
5-Personen-Spiel.....	23	Geheimhaltung.....	20	Sol-Rassenvorteile.....	22
Abbildung des Spielaufbaus	6	Große Rassen von Rex.....	4	Sol-Sieg	14
Abhandlung von Einflusskarten.....	14	Grundkonzepte	14	Sondersieg.....	14
Absprachen treffen.....	20	Hacan-Rassenvorteile.....	22	Spielaufbau	5
Abwicklung von „Sol-Angriff“-Karten.....	14	Hacan-Sieg	14	Spiel mit weniger als 6 Spielern.....	23
Abwicklung von „Vorübergehender Waffenstillstand“-Karten	15	Jol-Nar-Rassenvorteile.....	22	Spiegelsieg.....	13
Anführer im Kampf	18	Kämpfe austragen.....	17	Spielübersicht	2
Anführer rekrutieren	10	Lazax-Rassenvorteile.....	22	Spielziel.....	2
Beispiel einer Einflussphase	16	Letnev-Rassenvorteile	22	Startspieler und Spielerreihenfolge.....	5
Beispiel eines Kampfes.....	19	Kampfanzeiger-Übersicht.....	18	Strategiekarten-Handlimit	10
Beispiel Rekrutierungsphase.....	10	Kampfphase.....	12	Strategiekarten-Übersicht	10
Beschreibung der Bezirke	8	Kontrolle eines Bezirks.....	11	Übersicht des Spielmaterials	3
Bewegungsbonus für Raumhafen	11	Manöverphase	11	Vernichtete Einheiten und vernichteter Einfluss	12
Bewegungs- und Platzierungsbeispiel.....	11	Oft übersehende Regeln.....	32	Verräterkarten-Übersicht	18
Bietphase	9	Optionale Regeln.....	23	Weitere Regeln und Klarstellungen.....	20
Bombardierungsphase.....	12	Option Hinterlistkarte	23	Wichtige Begriffe	9
Bombardierungsbeispiel	12	Rassentafel.....	7	Xxcha-Rassenvorteile.....	22
Bündnisse	15	Raumhafensymbol.....	8	Xxcha-Sieg	14
Einflusskarten-Übersicht.....	8	Rekrutierungsphase.....	10	Xxcha-Sondersieg / Hinterlist-Karten.....	23
Einflusssymbol	8	Roman.....	24	Zeitliche Konflikte.....	20
Erläuterungen der Rassenvorteile	22	Rundenübersicht	32	Zusammenbau der Kampfanzeiger.....	3
Erläuterungen zu Strategiekarten.....	21	Sammelfase.....	12	Zusammenbau des Schlachtschiff-Verbands	4
		Schildsymbol.....	8		

CREDITS

Game Development: Corey Konieczka und John Goodenough

Based on a Game Design by: Bill Eberle, Jack Kittredge,
und Peter Olotka

Twilight Imperium Story and Universe Created by:
Christian T. Petersen

Fiction by: Christian T. Petersen

Producers: Corey Konieczka and Jason Walden

Editing and Proofreading: Matt Mehlhoff und Mark Pollard

Graphic Design: Dallas Mehlhoff mit Chris Beck, Andrew Navaro,
Michael Silsby, und Peter Wocken

Cover Art: Scott Schomburg

Interior Art: Lin Bo, Yoann Boissonnet, Alexandre Dainche, Vincent
Devault, Ioan Dumitrescu, Tom Garden, Zachary Graves, Jon Hrubesch,
Julian Kok, Camile Kuo, David Lecossu, und Mark Molnar

Figure Photography and 3d Imaging: Jason Beaudoin

Art Direction: John Goodenough

Managing Art Director: Andrew Navaro

Managing Graphic Designer: Brian Schomburg

Production Manager: Eric Knight

Executive Producer: Michael Hurley

Publisher: Christian T. Petersen

Playtesters: Eric Baskin, Bryan Bornmueller, Sjonnie Brons, Brad Cooper,
Alan D. Ernstein, Andrew Fischer, Scott Hankins, Greg Heath, Jesse
Hickle, Stephen Kalmas, Rob Kouba, Josiah Leis, Josh Lewis, Scott
Lewis, Jay Little, Lukas Litzinger, Emile de Maat, Mike McRoberts,
Brian Mola, Robert Nicewander, Eelco Osnabrugge, Marijke van der Pal,
Sebastian van der Pal, Mark Pollard, John A. Poskin, Martijn Riphagen,
Frank Rodriguez, Brent Rowse, Adam Sadler, Brady Sadler, Sander van
Schouwenburg, Jeff Slaga, Erik Snippe, Chris Sorensen, Sam Stewart,
Damon Stone, Chuck Thompson, und Remco van der Waal

DEUTSCHE AUSGABE

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Deutsche Übersetzung: Ferdinand Köther

Lektorat: Jan Fehrenberg & Heiko Eller

Grafische Bearbeitung & Layout: Marina Fahrenbach

© 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Game design published under license from Future Pastimes, LLC. *Rex: Final Days of an Empire*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. German Edition published by Heidelberger Spieleverlag. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Actual components may vary from those shown. Made in China. **THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.**

Exklusive Distribution der deutschen Ausgabe:

**Heidelberger
Spieleverlag**

www.heidelbaer.de



Besucht uns im Web:

www.HDS-Fantasy.de
www.FantasyFlightGames.com



WARHAMMER INVASION DAS KARTENSPIEL

DIE INVASION HAT BEGONNEN...



In der Alten Welt sind noch viele alte Rechnungen zu begleichen und ein grausamer Krieg scheint unvermeidbar. Zwei Spieler treten hier gegeneinander an, um entweder die unverwüstlichen Zwerge, das scharfsinnige Menschenreich, die grausamen Orks oder die verderbten Kräfte des Chaos zum Sieg zu führen. Oder bahnt sich gar ein epischer Kampf verbündeter Mächte an, in dem sich Ordnung und Chaos gegenüber stehen?

WWW.HDS-FANTASY.DE



Heidelberger
Spieleverlag



RUNDENÜBERSICHT

1. **Einflussphase** Siehe Seite 8.
2. **Bietphase** Siehe Seite 9.
3. **Rekrutierungsphase** Siehe Seite 10.
4. **Manöverphase** Siehe Seite 11.
 - 1) Bewegungsschritt
 - 2) Einsetzschrift
5. **Kampfphase** Siehe Seite 12.
6. **Sammelphase** Siehe Seite 12.
7. **Bombardierungsphase** Siehe Seite 12.

KAMPFÜBERSICHT

Details für jeden Schritt sind auf Seite 17 aufgeführt.

1. **Zustandsangabe**
2. **Stärke wählen**
3. **Anführer einsetzen**
4. **Kampfanzeiger vorzeigen**
5. **Strategiekarten wählen**
6. **Verräter aufdecken (optional)**
7. **Strategiekarten ausführen**
8. **Sieger bestimmen**

OFT ÜBERSEHENE REGELN

- Es kostet **1 Einfluss**, um eine Einheit in einem leeren oder eigenen Bezirk zu platzieren. Wenn gegnerische Einheiten in diesem Bezirk vorhanden sind, kostet es stattdessen 2 Einfluss pro Einheit (außer es handelt sich im den Galaktischen Rat). Es können keine Einheiten in Bezirken platziert werden, in denen sich verbündete Einheiten befinden.
- Ein Anführer kann nicht an zwei Kämpfen pro Spielrunde teilnehmen, die in verschiedenen Bezirken stattfinden.
- Wenn ein Spieler eine Verräterkarte aufdeckt, um den Kampf zu gewinnen, verliert er keine Einheiten.
- Jeder Spieler darf pro Rekrutierungsphase **bis zu 5 Einheiten** und **1 Anführer** aus seinem Verlustbereich rekrutieren.
- Jeder Spieler darf pro Kampf nur maximal 1 Angriffs-(rot) und eine Verteidigungs-Strategiekarte (blau) einsetzen.
- Das Strategiehandkartenlimit beträgt 4. Die Spieler dürfen diese Anzahl nicht überschreiten und auch keine Strategiekarten freiwillig ablegen. Am Ende eines Kampfes legt der Verlierer alle eingesetzten Strategiekarten ab, während der Gewinner seine eingesetzten Strategiekarten wieder auf die Hand nehmen darf.
- Die Spieler dürfen nur während eines „Vorübergehenden Waffenstillstands“ Einfluss handeln und nie eine andere Spielkomponente handeln.

