

WARHAMMER
40,000

VERBOTENE WELTEN



SPIELREGEL

KEIN FRIEDEN ZWISCHEN DEN WELTEN

Regungslos schienen die fernen Sterne und vergessenen Planeten im Nichts zu treiben, doch Ulixes Ithanos wusste es besser. Das riesige Uhrwerk der Galaxis stand niemals still, es war unaufhaltsam und ewiglich. Vor seinem geistigen Auge sah der Freihändler Myriaden von Lastkähnen, bis zum Bersten gefüllt mit Zwangsarbeitern, Schreinschiffe, auf denen die goldenen Insignien der Ekklesiarchie prangten, und die majestätischen Kreuzer der großen Kriegsmarinen dahinziehen.

Seitdem die Warpstürme abgeflaut waren, konnten die Menschen und Güter des Sektors endlich wieder ihren rechtmäßigen Dienst am Imperium leisten - Konflikte waren praktisch vorprogrammiert.

Ulixes war sich sicher, dass die Neuigkeiten über diesen lang vergessenen Sektor schon bald an die Ohren von Ketzern und Xenos dringen würden - sofern das nicht schon längst geschehen war. Ein Schrecken würde das Reich heimsuchen und nichts als Tod und Zerstörung zurücklassen. Der Krieg war auf dem Vormarsch in den lange Zeit verloren geglaubten Herakon-Cluster und Ulixes Ithanos wusste, dass der Preis jener verbotenen Welten mit Blut bezahlt werden musste.

ÜBERBLICK

Verbotene Welten ist ein Spiel über große Weltraumschlachten im Universum von Warhammer 40.000. Zwei bis vier Spieler übernehmen das Kommando über Space Marines, Orks, Eldar und Chaos Space Marines. Die Fraktionen kämpfen um verlorene Relikte, wichtige Persönlichkeiten und bedeutende Orte. Um zu überleben, müssen sie Ressourcen fördern, ihre Streitkräfte aufrüsten und die Planeten des lange verloren geglaubten Herakon-Clusters erobern.

VERWENDUNG DER SPIELREGEL

Die vorliegende Spielregel soll neuen Spielern den Einstieg in *Verbotene Welten* erleichtern. Ihr Ziel ist es, das Spiel schnell und einfach zu erklären, ohne auf Ausnahmeregeln und die komplexen Interaktionen der vielen Einheitentypen und Kampfarten des Spiels einzugehen. Antworten auf komplizierte Regelfragen bietet das Referenzhandbuch.



FRAKTIONEN

In *Verbotene Welten* können vier der bekanntesten Fraktionen aus dem Warhammer 40.000-Universum gespielt werden. Jede Fraktion hat ihr eigenes Spielmaterial, das durch Farben und Symbole gekennzeichnet ist. Anhand dieser Farben und Fraktionssymbole können die Spielmaterialien ihren Spielern zugeordnet werden.



Ultramarines (blau): Die Space Marines vom Adeptus Astartes sind die besten Soldaten, die je von Menschenhand geschaffen wurden. Sie entstammen der Gensaat des Imperators, sind in Servorüstungen aus Ceramit und Adamantium gehüllt und tragen die mächtigsten Waffen aus der Schmiede des Adeptus Mechanicus. Sie sind die Todesengel und sie kennen keine Furcht. Die Ultramarines verdanken ihr genetisches Erbe dem Primarchen Roboute Guillaume. In der ganzen Galaxis sind sie für ihre Loyalität, ihre Ehre und ihr unerschütterliches Pflichtgefühl gegenüber dem Imperium der Menschheit bekannt.



Chaos Space Marines vom Orden der World Eaters (rot): Vor zehntausend Jahren, in den dunklen Zeiten der Horus-Häresie, wandte sich die Hälfte der Space-Marine-Legionen gegen das Imperium der Menschheit und schloss sich den Göttern des Chaos an. Schon damals hätten die verräterischen Space Marines beinahe das Imperium zu Fall gebracht. Bis heute sind sie eine Geißel der Menschheit. Ihr Ziel ist die Vernichtung von Allem, was im Namen des Gott-Imperators errichtet wurde. Die Chaos Space Marines vom Orden der World Eaters gelten selbst unter Ihresgleichen als blutrünstige Berserker. Sie haben sich ganz der Mordlust von Khorne, dem Blutgott, verschrieben.



Eldar vom Weltenschiff Iyanden (gelb): Eldar sind scharfsinnige und geheimnisvolle Wesen, Xenos, die bereits die Sterne beherrschen, als die Menschheit noch in den Kinderschuhen steckte. Sie sind Seher und Krieger, Mystiker und geduldige Jäger, die seit Äonen unermüdlich die Schrecken der Galaxis im Zaum halten. Ihre Methoden sind rätselhaft, ihre Absichten unergründlich. Die Geisterkrieger von Iyanden kennen den Preis ihrer Hybris und haben viel dafür gelitten. Und doch geben sie nicht auf und ziehen an Bord ihres titanischen Weltenschiffs unermüdlich weiter durch die endlosen Weiten des Sternenmeers.



Orks der Evil Sunz (grün): Orks sind wilde, grünhäutige Xenos, ein brutales, barbarisches Kriegervolk, dessen einziges Verlangen der Kampf ist. In schier endloser Zahl versammeln sie sich in wilden Horden, stacheln sich gegenseitig zu unstillbarer Raserei und brutaler Kampfeslust auf, und überrollen einen Planeten nach dem anderen wie eine grüne Welle des Krieges. „Waaagh!“ ist ihr Kampfschrei. Die Evil Sunz lassen ihn von den Satteln ihrer rauchspeienden Bikes und den vollbepackten Ladeflächen ihrer zusammengeflackten Truks erklingen. Ihre Freude am Blutvergießen wird nur von ihrer Begeisterung für hohe Geschwindigkeiten übertroffen.

INHALT



1 Referenzhandbuch



112 Kampfkarten
(28 pro Fraktion)



32 Ereigniskarten
(8 pro Fraktion)



20 Befehlsaufwertungskarten
(5 pro Fraktion)



24 Zielmarker
(6 pro Fraktion)



36 Gebäudekontrollmarker
(9 pro Fraktion)



32 Befehlsmarker
(8 pro Fraktion)



4 Übersichtskarten



1 Rundenleiste und
1 Rundenmarker



1 Startspielermarker



36 Gütermarker
(12 pro Art)



16 Spezialwürfel



12 Kampfmarker
(doppelseitig)



4 Ressourcenräder



12 doppelseitige
Sternensystem-Tafeln



4 Fraktionsbögen



4 Warpsturm-Marker



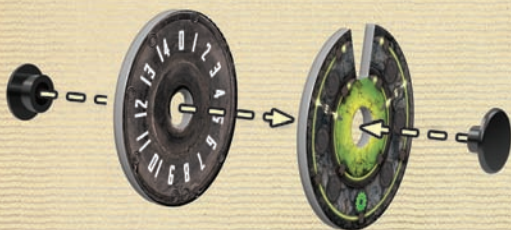
35 Plastikgebäude (10 Fabriken,
15 Städte und 10 Festungen)



105 Plastikeinheiten (27 Space Marines, 24 Eldar,
27 Orks, 27 Chaos Space Marines) und 27 Standfüße

ZUSAMMENBAU DER RÄDER

Vor dem ersten Spiel müssen die vier Ressourcenräder folgendermaßen zusammengesetzt werden.



ZUSAMMENBAU DER SCHIFFE

Vor dem Spiel müssen die Schiffe vorsichtig auf die Standfüße gesteckt werden.



SPIELAUFBAU

Vor jedem Spiel *Verbotene Welten*, müssen folgende Aufbau-schritte durchgeführt werden:

1. **Fraktionen wählen:** Jeder Spieler wählt eine Fraktion und nimmt sich das zugehörige Spielmaterial (Fraktionsbogen, Marker, Ereigniskarten, Aufwertungskarten, Kampfkarten und Einheiten).
Nur für die erste Partie gilt: Bei zwei Spielern sollten Orks und Eldar **nicht** gewählt werden, bei drei Spielern sollten Eldar ausgeschlossen werden.
2. **Startmaterial herausuchen:** Jeder Spieler sucht alles Spielmaterial heraus, das auf der Rückseite seines Fraktionsbogens unter „Startstreitkräfte“ aufgeführt ist. Dann dreht er den Fraktionsbogen auf die Vorderseite und legt das gesamte herausgesuchte Spielmaterial darauf.

Zum Schluss nimmt sich jeder Spieler ein Ressourcenrad und stellt darauf den Wert 6 ein - dieser Wert ist auch unter „Startstreitkräfte“ auf den Fraktionsbögen vermerkt.

3. **Startspieler bestimmen:** Jeder Spieler legt einen seiner Gebäudekontrollmarker in den Deckel der Spielschachtel. Die Marker werden gemischt und 1 zufälliger Marker wird gezogen. Der entsprechende Spieler erhält den Startspielermarker.
4. **Spielplan zusammenstellen:** Für die erste Partie werden die Sternensystem-Tafeln wie unten gezeigt angeordnet. Bei weniger als vier Mitspielern werden Teile des Spielplans nicht verwendet.

Dann werden Einheiten, Gebäude, Gebäudekontrollmarker, Zielmarker und Warpsturm-Marker wie unten abgebildet auf dem Spielplan platziert. Die Marker und Einheiten nicht verwendeter Fraktionen werden nicht platziert. Der Verstärkungsmarker, der zu den

AUFBAU DER ERSTEN PARTIE

The diagram illustrates the setup of the game board for different player counts. The board is a 3x4 grid of star system cards. The cards are labeled as follows:

- Row 1: 10A, 1A, 11B, 2B
- Row 2: 5A, 3B, 8A, 6B
- Row 3: 7A, 12A, 4B, 9A

The board is divided into sections for different player counts:

- 2 SPIELER:** Includes cards 10A, 1A, 5A, 3B, 7A, 12A, 4B.
- 3 SPIELER:** Includes cards 11B, 2B, 8A, 6B, 4B.
- 4 SPIELER:** Includes cards 2B, 6B, 9A.

SPIELABLAUF

„Startstreitkräften“ der Orks gehört, wird nicht auf den Spielplan gelegt, sondern bleibt bis zu seiner Verwendung neben dem Fraktionsbogen der Orks liegen.

Hinweis: Nachdem man eine Partie mit dem vorgegebenen Spielplan absolviert hat, kann man gemäß der Regeln auf S. 16 einen eigenen Spielplan zusammenstellen. Diese Regeln erlauben es, Sternensystem-Tafeln, Einheiten, Zielmarker und Warpstürme selbst zu platzieren und so immer wieder einen neuen, einzigartigen Spielplan zu erschaffen.

- Ereignis-, Kampf- und Aufwertungsstapel bilden:** Jeder Spieler mischt seine Ereigniskarten und legt sie als verdeckten Stapel in seinen Spielbereich.

Anschließend sucht jeder Spieler die 10 Kampfkarten heraus, die oben links mit seinem Fraktionssymbol markiert sind, und mischt sie zu seinem Kampfstapel zusammen.



Fraktionssymbol auf einer Kampfkarte

Zum Schluss bildet jeder Spieler zwei Aufwertungsstapel, jeweils bestehend aus den Befehlsaufwertungskarten seiner Fraktion und seinen übrigen Kampfkarten. Diese Stapel werden nicht gemischt. Man legt sie **offen** neben seinen Fraktionsbogen und achtet darauf, dass sie nicht mit dem Kampfstapel vermischt werden.

- Rundenleiste vorbereiten:** Die Rundenleiste wird neben den Spielplan gelegt; der Rundenmarker wird auf Feld 1 der Rundenleiste gelegt.
- Vorrat bilden:** Gütermarker (Verstärkungsmarker, Depotmarker und Werkzeugmarker) sowie Würfel und Plastikgebäude werden sortiert und in einen Vorrat neben dem Spielplan in Reichweite aller Spieler gelegt.

Nach Abschluss der Aufbauschritte sollte jeder sein Spielmaterial wie unten abgebildet in seinem Spielbereich angeordnet haben. Die erste Spielrunde kann nun beginnen.

BEISPIEL: SPIELBEREICH

Ereignis-stapel	Befehlsmarker	Plastikeinheiten	Ressourcenrad	Gebäudekontrollmarker
Befehlsaufwertungen	Kampfaufwertungen	Fraktionsbogen	Kampfstapel	

Verbotene Welten wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde besteht aus 3 Phasen, die in folgender Reihenfolge ausgeführt werden:

- Planungsphase:** In dieser Phase legen die Spieler einer nach dem anderen ihre Befehlsmarker auf den Spielplan.
- Einsatzphase:** In dieser Phase führen die Spieler einer nach dem anderen die zuvor gelegten Befehlsmarker aus.
- Organisationsphase:** In dieser Phase sammeln die Spieler Ziele ein, fördern Ressourcen, formieren aufgeriebene Einheiten neu, bewegen Warpstürme und führen Ereigniskarten aus. Dann reicht der Startspieler den Startspielermarker weiter und rückt den Rundenmarker auf der Rundenleiste um ein Feld vor.

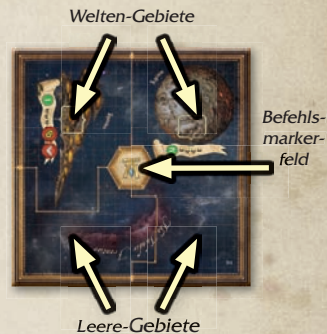
Nach Abschluss der Organisationsphase beginnt eine neue Runde mit einer Planungsphase. Dies geht so lange weiter, bis ein Spieler genügend Zielmarker gesammelt hat, um das Spiel zu gewinnen (mehr dazu später).

PHASE I: PLANUNGSPHASE

In der Planungsphase legen die Spieler der Reihe nach verdeckt Befehlsmarker auf den Spielplan. In der Einsatzphase werden diese Marker aufgedeckt und ihre Effekte ausgeführt.

Zu Beginn der Planungsphase legt der Startspieler einen seiner Befehlsmarker verdeckt auf das Befehlsmarkerfeld einer **STERNENSYSTEM-TAFEL**.

Dann kommen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe und legen auch je einen Befehlsmarker auf eine beliebige Sternensystem-Tafel. Dies geht so lange weiter, bis jeder Spieler vier Befehlsmarker auf den Spielplan gelegt hat.



Befehlsmarker werden **verdeckt** gelegt, damit die anderen Spieler nicht sehen, um welche Art von Befehl es sich handelt. Enthält ein Sternensystem bereits Befehlsmarker, wird der neue Befehlsmarker einfach auf die bereits vorhandenen gelegt. Der oberste Befehlsmarker eines Befehlsstapels ist immer der zuletzt gelegte.



Achtung: Um einen Befehlsmarker auf ein Sternensystem legen zu dürfen, muss man in diesem oder einem benachbarten Sternensystem mindestens eine Einheit oder ein Gebäude besitzen. Als benachbart gelten alle Sternensysteme, die eine gemeinsame Kante haben. Teilen sich zwei Sternensysteme nur eine Ecke, sind sie nicht benachbart.

ARTEN VON BEFEHLSMARKERN

Befehlsmarker werden für die wichtigsten Spielaktionen von *Verbotene Welten* genutzt, z. B. um Einheiten zu bewegen und angreifen zu lassen oder um neue Einheiten und Gebäude zu bauen.

Es gibt vier Arten von Befehlsmarkern. Sobald ein Spieler einen Befehlsmarker aufdeckt, führt er den zugehörigen Effekt aus.



Produktion: Der Spieler kann Ressourcen ausgeben, um neue Einheiten und Gebäude in diesem Sternensystem zu bauen.



Strategie: Der Spieler kann eine Befehlsaufwertung, eine Kampfaufwertung oder beides erwerben. Dann legt er den Befehlsmarker auf seinen Ereignisstapel, was ihm erlaubt, in der Organisationsphase eine Ereigniskarte zu ziehen.



Herrschaft: Der Spieler erhält Güter von jeder befreundeten Welt im Sternensystem. Außerdem kann man die Sonderfähigkeit seines Fraktionsbogens nutzen.



Vormarsch: Der Spieler kann seine Einheiten in das Sternensystem bewegen und einen einzigen Kampf auslösen.

Wie die einzelnen Befehlsarten ausgeführt werden, wird später noch im Detail erklärt.

PHASE 2: EINSATZPHASE

In der Einsatzphase führen die Spieler der Reihe nach die Befehlsmarker aus, die sie in der Planungsphase gelegt haben. Beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler einen seiner Befehlsmarker, der **oben auf einem Befehlsstapel** liegt. Er deckt den gewählten Marker auf, führt seinen Effekt aus und entfernt ihn anschließend vom Spielplan. Die Einsatzphase endet, sobald alle Spieler alle ihre Befehlsmarker auf dem Spielplan ausgeführt haben.

Sobald der aktive Spieler einen Befehlsmarker aufdeckt, hat er zwei Optionen: Entweder er führt den Effekt des Markers aus oder er legt ihn offen auf seinen Ereignisstapel. In der Organisationsphase darf er pro Marker auf seinem Ereignisstapel 1 Ereigniskarte ziehen.

Hinweis: Ist ein Spieler an der Reihe, hat aber keinen seiner Befehlsmarker oben auf einem Befehlsstapel liegen, muss er aussetzen. Er führt erst dann einen Befehl aus, wenn er wieder an der Reihe ist und einer seiner Befehlsmarker oben liegt.

WAS SIND EINHEITEN UND GEBÄUDE?

Bodentruppen und Schiffe sind **EINHEITEN**, die durch Plastikfiguren dargestellt werden. Man kann sie bewegen, angreifen lassen und Teile des Spielplans mit ihnen kontrollieren (z. B. um Zielmarker zu sammeln). **GEBÄUDE** gewähren Kampfvorteile (Festungen), ermöglichen den Bau von Einheiten (Fabriken) oder erhöhen die Kommandoebene (Städte), wodurch bessere Einheiten und Aufwertungen verfügbar werden. Wer gewinnen will, muss das optimale Gleichgewicht zwischen Einheiten und Gebäuden finden.

PHASE 3: ORGANISATIONSPHASE

In der Organisationsphase sammelt jeder Spieler Ressourcen und Zielmarker von **BEFREUNDETEN** Welten ein, d. h. Welten, die ausschließlich seine Gebäude und Einheiten enthalten. Außerdem werden in dieser Phase alle aufgegebenen Einheiten neu formiert, sodass sie in der nächsten Spielrunde wieder einsatzbereit sind.

In der Organisationsphase führen alle Spieler die folgenden Schritte der Reihe nach aus:

1. Ziele einsammeln
2. Ressourcen fördern
3. Aufgelebene Einheiten neu formieren
4. Ereigniskarten ziehen und Warpstürme bewegen
5. Ende der Runde

Nachdem diese Phase ausgeführt worden ist, beginnt eine neue Spielrunde.

ZIELE EINSAMMELN

Jeder Spieler sammelt alle Zielmarker ein, **die zu seiner Fraktion gehören** und sich auf befreundeten Welten befinden. Er legt sie auf das Feld „Zielmarker“ seines Fraktionsbogens, wo sie für alle Spieler deutlich sichtbar sind.



Der Eldar-Spieler sammelt einen Zielmarker von einer befreundeten Welt ein.

Sobald ein Spieler Zielmarker in Höhe der Spieleranzahl gesammelt hat, gewinnt er das Spiel (siehe „Spielsieg“).

RESSOURCEN FÖRDERN

Die meisten Welten haben einen **RESSOURCENWERT**, angezeigt durch eine Ziffer auf einem grünen Ressourcensymbol.

Diese Welt hat einen Ressourcenwert von 2.



In der Organisationsphase erhält jeder Spieler Ressourcen in Höhe der Ressourcenwerte aller befreundeten Welten. Sobald ein Spieler Ressourcen erhält, dreht er sein Rad um den entsprechenden Betrag weiter.



Das Ressourcenrad ist auf 4 gestellt.

AUFGERIEBENE EINHEITEN NEU FORMIEREN

Alle **AUFGERIEBENEN** Einheiten werden **NEU FORMIERT**. Meist werden Einheiten im Kampf aufgerieben. Dies wird angezeigt, indem die aufgeriebene Figur umgekippt wird. Eine aufgeriebene Einheit darf nicht bewegt und nicht zum Auslösen von Kampfartenfähigkeiten genutzt werden. Außerdem kann sie ihre Würfel und Moral nicht zu Kämpfen und Orbitalschlägen beisteuern. Um eine Einheit neu zu formieren, stellt man die gekippte Figur wieder auf und bringt sie in den nicht aufgeriebenen Zustand zurück.



Nicht aufgeriebene Einheit Aufgeriebene Einheit

EREIGNISKARTEN ZIEHEN UND WARPSTÜRME BEWEGEN

Jeder Spieler zieht so viele Karten von seinem Ereignisstapel, wie Befehlsmarker **darauf** liegen. Die Befehlsmarker werden in den Vorrat der nicht verwendeten Befehlsmarker des jeweiligen Spielers zurückgelegt. Strategiebefehlsmarker werden nach ihrer Ausführung oben auf diesen Stapel gelegt (siehe Seite 10).

Dann wählt jeder Spieler (beginnend mit dem Startspieler und weiter im Uhrzeigersinn) eine seiner gezogenen Ereigniskarten. Er bewegt einen Warpsturm auf dem Spielplan gemäß dem Warpsturm-Bewegungssymbol der gewählten Ereigniskarte (siehe rechts). Dann darf er die Fähigkeit der Ereigniskarte ausführen.

Achtung: Hat ein Spieler keine Ereigniskarten gezogen, muss er trotzdem einen Warpsturm bewegen. Dazu deckt er die oberste Karte seines Ereignisstapels auf und bewegt einen Warpsturm gemäß dem Warpsturm-Bewegungssymbol dieser Karte, wie oben erklärt. Anschließend mischt er die Ereigniskarte in den Stapel zurück, ohne ihre Kartenfähigkeit auszuführen.

Es gibt zwei Arten von Ereigniskarten: **TAKTIKEN** und **PLÄNE**.



Taktik-Ereigniskarte



Plan-Ereigniskarte

Taktik-Ereigniskarten werden nach ihrer Ausführung in den Ereignisstapel ihres Besitzers zurückgemischt. Plan-Ereigniskarten bleiben offen neben dem Fraktionsbogen des Besitzers liegen und können in Zukunft genutzt werden, so wie es auf der Karte beschrieben ist.

Nachdem ein Spieler seine Ereigniskarte ausgeführt hat, mischt er alle nicht gewählten Karten von seiner Hand in den Ereignisstapel zurück.

WAS SIND WARPSTÜRME?

Jenseits des Gefüges der Realität lauert eine unendliche, mächtige und tückische Dimension: der Warp. Im Universum von *Warhammer 40.000* werden interstellare Raumfahrt und psionische Kräfte allein durch den Warp möglich gemacht. Doch der Warp ist unberechenbar und extrem gefährlich. An manchen Stellen sickert er in Form von verheerenden Warpstürmen in den Realraum durch. Diese Risse im Universum können ganze Sternensysteme verschlingen und sind für Schiffe so gut wie unpassierbar.

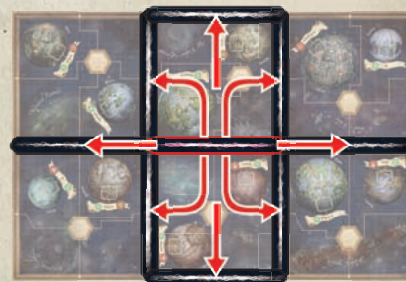
In *Verbotene Welten* gibt es Warpsturm-Marker, die entlang der Kanten von Sternensystem-Tafeln auf den Spielplan gelegt werden. **Einheiten dürfen sich nicht durch Warpstürme bewegen.** Am Ende jeder Spielrunde wechseln sie die Position und machen den Spielplan zu einem sich ständig verändernden, unberechenbaren Schlachtfeld.

WARPSTÜRME BEWEGEN

Um einen Warpsturm zu bewegen, wählt man einen Warpsturm-Marker, der **in dieser Phase noch nicht bewegt worden ist**. Dann bewegt man ihn in eine der beiden Richtungen, die vom Warpsturm-Bewegungssymbol der gewählten Ereigniskarte vorgegeben werden.



Warpsturm-Bewegungssymbol



In diese acht Richtungen kann ein Warpsturm bewegt werden.

Die Spieler **können** einen Warpsturm-Marker **nicht auf** einen anderen Warpsturm bewegen.

Bei der Wahl von Warpsturm und Bewegungsrichtung muss immer eine Wahl getroffen werden, die tatsächlich zur Bewegung eines Warpsturms führt (falls möglich).

ENDE DER RUNDE

Der Startspieler reicht den Startspielermarker an den Spieler zu seiner Linken weiter. Dann rückt er den Rundenmarker um ein Feld auf der Rundenleiste vor. Würde der Rundenmarker über die 8 hinausrücken, endet das Spiel und der Spieler mit den meisten Zielmarkern gewinnt.

SPIELSIEG

Ein Spieler gewinnt das Spiel sofort, sobald er **so viele Zielmarker gesammelt hat, wie Spieler an der Partie teilnehmen**. Zum Beispiel endet eine Zwei-Spieler-Partie, sobald ein Spieler zwei seiner Zielmarker gesammelt hat. Gibt es bis zum Ende der achten Spielrunde keinen Sieger, endet das Spiel und der Spieler mit den meisten gesammelten Zielmarkern gewinnt.

WAS SIND ZIELMARKER?

Zielmarker stellen wichtige Gegenstände, Personen oder Orte dar, die für das Fortbestehen einer Fraktion entscheidend sind. Auf der Rückseite jedes Zielmarkers ist abgebildet, was der Marker thematisch darstellt. Obgleich jeder Marker eine individuelle Illustration hat, sind die Abbildungen rein atmosphärisch und haben **keinerlei Auswirkung auf das Spielgeschehen**. Auf der Rückseite der Fraktionsbögen werden die Geschichten der Ziele in wenigen Worten erzählt.



Lokaler Herrscher: Lord Haloar hat dem Imperium Treue und Gehorsam geschworen. Jetzt braucht er unsere Hilfe, um der drohenden Dunkelheit zu enttrinnen.

Geschichte eines Zielmarkers

Zielmarker liegen immer **offen** aus, sodass man ihr Fraktionssymbol sehen kann. Dies ist wichtig, da man die Zielmarker anderer Spieler nicht einsammeln darf. Gleichwohl ist es sinnvoll, Einheiten auf Welten mit gegnerischen Zielmarkern zu setzen, um die anderen Spieler daran zu hindern diese einzusammeln und so das Spiel zu gewinnen.



offen ausliegender Zielmarker



BEFEHLE IM DETAIL

Jede Fraktion hat zwei Marker für jeden der vier Befehle. Beim Ausführen eines Befehls (in der Einsatzphase) gilt die Sternensystem-Tafel, auf welcher der Befehlsmarker liegt, als **AKTIVES STERNENSYSTEM**. Es folgt eine genaue Erklärung dazu, wie man die einzelnen Befehle ausführt.

PRODUKTION

Der Produktionsbefehl wird genutzt, um neue Einheiten und Gebäude auf den Spielplan zu setzen. Um ihn auszuführen, führt der aktive Spieler folgende Schritte **der Reihe nach** aus:



Produktion-Befehlsmarker

1. **Einheiten bauen:** Falls der aktive Spieler eine Fabrik im aktiven Sternensystem besitzt, darf er Einheiten bauen und in beliebige Gebiete des Sternensystems setzen, die befreundet oder unkontrolliert (d.h. frei von Gebäuden und Einheiten) sind.
2. **Gebäude bauen:** Der aktive Spieler darf **ein** Gebäude bauen und es auf eine beliebige befreundete Welt im aktiven Sternensystem setzen, die noch kein Gebäude enthält.

EINHEITEN BAUEN

Um eine Einheit zu bauen, muss man Ressourcen in Höhe ihrer Ressourcenkosten (angegeben auf dem Fraktionsbogen) ausgeben. Ressourcen gibt man aus, indem man sein Ressourcenrad um den entsprechenden Betrag zurückstellt. Dann setzt man die Einheit in ein **befreundetes oder unkontrolliertes** Gebiet des aktiven Sternensystems.

Manche Einheiten kosten nicht nur Ressourcen, sondern auch einen Werkzeugmarker. Einen Werkzeugmarker gibt man aus, indem man ihn aus dem eigenen Spielbereich nimmt und in den Vorrat legt.



Ressourcenkosten der Einheit

Werkzeugkosten der Einheit

Bodentruppen können nur auf Welten gesetzt werden, Schiffe nur in Leeren. Neben diesen grundlegenden Voraussetzungen muss man die Mindestkommandoebene der Einheit einhalten (siehe Seite 9).

Wie viele Einheiten man mit einem Produktionsbefehl bauen kann, hängt vom **PRODUKTIONSLIMIT** ab. Das Produktionslimit entspricht dem Einheitenlimit der Welt des aktiven Sternensystems, auf der die Fabrik steht. Das Einheitenlimit wird durch die Anzahl der Schädel auf dem Banner der Welt angezeigt.



Das Einheitenlimit dieser Welt beträgt 2.

KOMMANDOEBENE

Jeder Spieler hat eine **KOMMANDOEBENE**, die angibt, welche Einheiten er bauen und welche Aufwertungen er erwerben kann. Die Kommandoebene **entspricht der Anzahl der Städte, die der Spieler kontrolliert**.

Jede Einheit und jede Aufwertung hat eine Mindestkommandoebene. Man kann nur die Einheiten bauen und die Aufwertungen erwerben, deren Mindestkommandoebene man erreicht oder überschritten hat.

Mindestkommandoebene einer Einheit



GEBÄUDE BAUEN

Um ein Gebäude (Stadt, Festung oder Fabrik) zu bauen, muss man Ressourcen in Höhe der Ressourcenkosten des Gebäudes (angegeben auf dem Fraktionsbogen) ausgeben. Dann setzt man das Plastikgebäude auf eine beliebige **befreundete Welt** im aktiven Sternensystem. Darunter legt man einen seiner **GEBÄUDEKONTROLLMARKER**. Dieser Marker zeigt an, welchem Spieler das Gebäude gehört.

Achtung: Man darf kein Gebäude auf einer Welt bauen, auf der bereits ein Gebäude steht.



Dieses Gebäude wird vom Eldar-Spieler kontrolliert.

HERRSCHAFT

Den Herrschaftsbefehl verwendet man, um Güter von Welten zu erhalten und die Sonderfähigkeit der eigenen Fraktion auszuführen. Um den Befehl auszuführen, führt der aktive Spieler die folgenden Schritte **der Reihe nach** aus:

- Güter erhalten:** Der aktive Spieler erhält Güter von allen befreundeten Welten im aktiven Sternensystem. Welche Güter eine Welt erzeugt, ist am rechten Ende ihres Banners angegeben.
Der aktive Spieler nimmt sich die entsprechenden Marker aus dem Vorrat und legt sie in seinen Spielbereich. Hat eine Welt mehrere Arten von Gütern, erhält der Spieler alle dort aufgeführten Güter.
- Fraktionsfähigkeit ausführen:** Der aktive Spieler darf die auf seinem Fraktionsbogen genannte Sonderfähigkeit ausführen.



Herrschaftsbefehlsmarker

GÜTER

Beim Ausführen eines Herrschaftsbefehls kann man Güter von befreundeten Welten erhalten. Jede Art von Gütern hat einen bestimmten Effekt, der im Folgenden erklärt wird:

Werkzeugmarker: Manche Einheiten kann man nur bauen, wenn man einen Werkzeugmarker dafür ausgibt. Dies ist unter den Ressourcenkosten der Einheit auf dem Fraktionsbogen vermerkt.

Alternativ kann man beim Bauen einer Einheit einen Werkzeugmarker ausgeben, um die Mindestkommandoebene der Einheit um 1 zu senken. Damit lassen sich Einheiten bauen, die normalerweise noch nicht zur Verfügung stünden (siehe „Kommandoebene links“).



Diese Welt erzeugt einen Werkzeugmarker.

Depotmarker: Beim Bauen einer Einheit oder eines Gebäudes kann man einen Depotmarker ausgeben, um die Ressourcenkosten der Einheit/ des Gebäudes um 2 zu verringern.



Diese Welt erzeugt einen Depotmarker.

Verstärkungsmarker: Im Kampfschritt „Verstärkung anfordern“ dürfen zuerst der Angreifer und dann der Verteidiger einige ihrer Verstärkungsmarker in das umkämpfte Gebiet legen.

Ein Verstärkungsmarker bleibt für die gesamte Dauer des Kampfes liegen und wird wie eine Bodentruppe oder ein Schiff der Kommandoebene 0 der jeweiligen Fraktion behandelt. Solange der Marker auf dem Gebiet liegt, gelten für ihn alle Regeln und Beschränkungen, die auch für Einheiten gelten.

Beispiel: Jeder Verstärkungsmarker, den der Ultramarines-Spieler auf eine Welt legt, wird wie eine Scout-Einheit behandelt.



Diese Welt erzeugt einen Verstärkungsmarker.

Wohlstand: Wenn man dieses Gut erhält, darf man sich einen Gütermarker aussuchen.

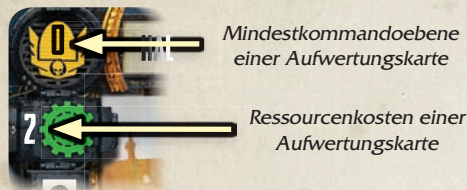


Diese Welt erzeugt einen Gütermarker beliebiger Art.

STRATEGIE

Besitzt ein Spieler beim Ausführen eines Strategiebefehls **eine Einheit oder ein Gebäude im aktiven Sternensystem**, darf er sich alle Karten seiner Aufwertungsstapel ansehen. Dann darf er eine Befehlsaufwertung **und/oder** eine Kampfaufwertung erwerben, sofern er deren Mindestkommandoebene erfüllt (siehe S. 9). Nach dem Ausführen dieses Befehls legt er den Befehlsmarker **auf den eigenen Ereignisstapel**. Dadurch kann er später, in der Organisationsphase, eine Ereigniskarte ziehen.

Um eine Aufwertung zu erwerben, muss man Ressourcen in Höhe der Ressourcenkosten (oben links auf der Karte) ausgeben. Ressourcen gibt man aus, indem man sein Ressourcenrad um den entsprechenden Betrag zurückstellt.



Es gibt zwei Arten von Aufwertungskarten: **BEFEHLSAUFWERTUNGEN** und **KAMPFAUFWERTUNGEN**:

- **Befehlsaufwertungen:** Befehlsaufwertungen verbessern die Funktionalität von Befehlsmarkern. Nach dem Erwerb legt man sie in den eigenen Spielbereich, neben den Fraktionsbogen. Jede Befehlsaufwertung bezieht sich auf einen der vier Befehle (Produktion, Strategie, Herrschaft oder Vormarsch) und bringt gewisse Vorteile beim Ausführen dieses Befehls.
- **Kampfaufwertungen:** Kampfaufwertungen sind stärkere Kampfkarten, die man in seinen Kampfstapel mischt.



Strategie-Befehlsmarker



Vormarsch-Befehlsmarker

KAMPFAUFWERTUNGEN ERWERBEN

Kampfaufwertungen werden immer paarweise erworben. Sobald man eine Kampfaufwertung erwirbt, erhält man **beide Exemplare der Karte**.

Nach dem Erwerb eines Kampfkartensets muss man zwei Exemplare einer beliebigen anderen Kampfkarte aus dem Kampfstapel entfernen und sie in den Kampfaufwertungsstapel legen. Dann werden beide Exemplare der neu erworbenen Kampfkarte dem Kampfstapel hinzugefügt und der Stapel gemischt.

Der Kampfstapel besteht immer aus 10 Karten (5 verschiedene in jeweils doppelter Ausführung).



Befehlsaufwertung



Kampfaufwertung

VORMARSCH

Der Vormarschbefehl wird genutzt, um Einheiten zu bewegen und Kämpfe auszulösen. Man bewegt Einheiten **ins aktive Sternensystem** und führt anschließend einen Kampf aus, falls es ein **UMKÄMPFTES GEBIET** (also ein Gebiet mit befreundeten und gegnerischen Einheiten und/oder Gebäuden) gibt.

Um einen Vormarschbefehl auszuführen, führt der aktive Spieler folgende Schritte der Reihe nach aus:

1. **Schiffe bewegen:** Der aktive Spieler darf seine Schiffe aus dem aktiven und **einem** benachbarten Sternensystem in beliebige Leeren des aktiven Sternensystems bewegen.
2. **Bodentruppen bewegen:** Der aktive Spieler darf seine Bodentruppen aus dem aktiven und **einem** benachbarten Sternensystem auf beliebige Welten des aktiven Sternensystems bewegen. Falls er Schiffe aus einem benachbarten Sternensystem bewegt hat, darf er keine Bodentruppen aus einem anderen benachbarten Sternensystem bewegen.
3. **Kampf ausführen:** Falls es ein umkämpftes Gebiet gibt, führt der aktive Spieler einen Kampf aus (siehe S. 12). Anderenfalls darf er einen Orbitalschlag durchführen (siehe S. 11).

Achtung: Einheiten dürfen **nicht** durch Warpstürme bewegt werden. Außerdem darf man im Zuge eines Vormarschbefehls **höchstens ein** umkämpftes Gebiet erzeugen. Es gibt keine Obergrenze für die Anzahl an bewegten Einheiten, aber es dürfen **nicht mehr als 5 Einheiten** ihre Bewegung im selben Gebiet beenden.

SCHIFFE BEWEGEN

Wenn ein Schiff bewegt wird, nimmt man es aus der Leere, in der es sich gegenwärtig befindet, und setzt es in eine beliebige Leere des aktiven Sternensystems. Start- und Zielgebiet müssen nicht benachbart sein.

BODENTRUPPEN BEWEGEN

Wenn man eine Bodentruppe bewegt, nimmt man sie von der Welt, auf der sie sich gegenwärtig befindet, und setzt sie auf eine beliebige Welt im aktiven Sternensystem, die über eine **ROUTE** mit der Startwelt verbunden ist. Eine Route ist eine fortlaufende, nicht-diagonale Reihe von befreundeten Gebieten. Sie kann aus Welten, Leeren oder einer Mischung aus beiden bestehen (siehe Beispiel auf S. 11).

Bodentruppen können sich auch ohne Schiff von einer Welt auf eine benachbarte Welt bewegen. Man stellt sich vor, dass sie einen zivilen Transporter oder ein anderes gewöhnliches Fortbewegungsmittel benutzen, das im Spiel nicht dargestellt wird.

Es dürfen beliebig viele Einheiten durch ein befreundetes Gebiet bewegt werden, dafür gibt es kein Oberlimit.

EINHEITENLIMIT

Jedes Gebiet hat ein **EINHEITENLIMIT**. In der Leere ist es immer 3, auf einer Welt hängt es von der Anzahl der Schädelssymbole auf deren Banner ab. Das Einheitenlimit eines Gebiets gibt an, wie viele Einheiten nach dem Ausführen eines Befehls **maximal** in diesem Gebiet stehen können.

Nach dem Ausführen eines Befehls (inkl. aller Kämpfe, die durch diesen Befehl ausgelöst wurden), muss der



Einheitenlimit einer Welt

BEISPIEL: VORMARSCH



1. Der Ultramarines-Spieler ist mit dem Ausführen eines Befehls an der Reihe. Er deckt einen seiner Vormarsch-Befehlsmarker auf.
2. Schiffe müssen zuerst bewegt werden. Da der Ultramarines-Spieler keine Schiffe im aktiven System hat, bewegt er einen Angriffskreuzer aus einem benachbarten Sternensystem in die Leere des aktiven Sternensystems.
3. Dann beschließt er, einen Teil seiner Bodentruppen aus dem benachbarten Sternensystem in das aktive Sternensystem zu bewegen. Da er mittlerweile ein

Schiff in der Leere hat, kann er seine Bodentruppen durch dieses Gebiet hindurch bewegen. Er bewegt seine Space Marines durch die Leere auf die Welt in der oberen rechten Ecke des aktiven Sternensystems.

4. Außerdem bewegt er seinen Scout durch die Leere auf die Welt in der unteren linken Ecke des aktiven Sternensystems.
5. Er beschließt, den Scout, der bereits im aktiven Sternensystem war, auf die benachbarte Welt in der unteren rechten Ecke zu bewegen.

aktive Spieler so viele seiner Einheiten zerstören, bis das Einheitenlimit eines Gebietes nicht mehr überschritten ist.

ORBITALSCHLÄGE

Falls es nach dem Ausführen eines Vormarschbefehls keine umkämpften Gebiete gibt (und demnach kein Kampf ausgelöst worden ist), darf der aktive Spieler einen Orbitalschlag durchführen.

Dazu wählt er eine feindliche Welt im aktiven Sternensystem. Dann wählt er eine Leere im aktiven Sternensystem, die benachbart zu der gewählten Welt liegt. Er addiert die Kampfwerte aller seiner Schiffe in dieser Leere und wirft entsprechend viele Würfel.

Gegnerische Einheiten auf der gewählten Welt erleiden Schaden in Höhe der gewürfelten Offensivsymbole (☒) (Kampfwerte und Schaden werden später genauer erklärt).

Verfügt eine Welt über eine Festung, darf man keinen Orbitalschlag gegen sie durchführen. Festungen werden später noch ausführlicher erklärt.



KAMPF

Nachdem man im Zuge eines Vormarschbefehls Einheiten bewegt hat, muss man einen Kampf ausführen, sofern sich neben den eigenen Einheiten auch feindliche Einheiten und/oder Gebäude in diesem Gebiet befinden (dies nennt man ein umkämpftes Gebiet). Im Kampf ist der Spieler, der gerade den Vormarschbefehl ausführt, der **ANGREIFER**, der andere Spieler ist der **VERTEIDIGER**.

Das Kampfsystem von *Verbotene Welten* verwendet eine Kombination aus Würfeln und Karten. Zuerst werfen die Spieler, abhängig von den Kampferten ihrer Einheiten, eine bestimmte Anzahl an Würfeln. Dann spielen sie Kampfkarten aus, um Sonderfähigkeiten auszulösen und Kampfsymbole, Würfel und Kampfmarker zu erhalten. Am Ende des Kampfes gewinnt der Spieler mit der höchsten Moral (♣). Sein Gegner muss seine Einheiten zurückziehen.

Ein Kampf besteht aus folgenden Schritten:

- Vorbereitung:** Mit folgenden Unterschritten bereiten sich die Spieler auf den Kampf vor:
 - Würfeln:** Angreifer und Verteidiger addieren jeweils die **KAMPFWERTE** ihrer am Kampf teilnehmenden, nicht aufgeriebenen Einheiten (angegeben auf den Fraktionsbögen) und werfen gleichzeitig entsprechend viele Würfel. Dabei gilt sowohl für Angreifer, als auch Verteidiger ein Limit von **8 Würfeln** während des Kampfes. Beispiel: Der Ultramarines-Spieler hat zwei Land Raider im Kampf. Er wirft also sechs Würfel.



Kampfwert einer Einheit auf dem Fraktionsbogen

Jeder Spieler sortiert seine geworfenen Würfel nach gleichen Symbolen, damit die Ergebnisse für beide Kontrahenten auf einen Blick sichtbar sind.

- Kampfkarten ziehen:** Jeder Spieler zieht 5 Kampfkarten von seinem Kampfstapel.
 - Verstärkung anfordern:** Zuerst hat der Angreifer die Gelegenheit, einige seiner Verstärkungsmarker neben seine Einheiten in das umkämpfte Gebiet zu legen, dann der Verteidiger. Man darf maximal so viele Verstärkungsmarker legen, wie man Einheiten im Kampf hat (siehe „Güter“ auf S. 9).
- Kämpfe durchführen:** Die Spieler führen bis zu drei Kampfunden aus, indem sie Kampfkarten von der Hand ausspielen. In **jeder Kampfunde** führen sie die folgenden Unterschritte aus:
 - Kampfkarten wählen:** Angreifer und Verteidiger wählen gleichzeitig eine Kampfkarte von der Hand und legen sie verdeckt in ihre Spielbereiche.
 - Kampfkarten ausführen:** Der Angreifer deckt seine Kampfkarte auf und führt sie aus. Dann deckt der Verteidiger seine Kampfkarte auf und führt sie aus (siehe S. 13).

- Schaden zuweisen:** Beginnend mit dem Angreifer erleiden beide Spieler Schaden in Höhe der Gesamtzahl der Offensivsymbole (♣), die der Gegner durch Würfel, Kampfmarker und offene Kampfkarten erzielt hat. Jedes Defensivsymbol (♠), das man selbst durch Würfel, Kampfmarker und offene Kampfkarten erzielt hat, verringert den erlittenen Schaden um 1. Mehr dazu auf S. 13.



Der Ultramarines-Spieler hat insgesamt 3 Offensiv- (♣) und 4 Defensivsymbole (♠).

Nachdem beide Spieler Schaden erlitten haben, wird überprüft, ob es nur noch einen Spieler gibt, der Einheiten und/oder Festungen im umkämpften Gebiet besitzt. Falls ja, gewinnt er den Kampf und geht direkt zum Unterschritt „Gebäude einnehmen“ über. Falls beide Seiten vernichtet wurden, wird Schritt 3 übersprungen, ohne dass es einen Sieger gibt.

- Abschluss:** Nach Ausführung der dritten Kampfunde geht der Kampf mit folgenden Unterschritten zu Ende:
 - Gewinner ermitteln:** Der Spieler mit dem höchsten Gesamtmoralwert gewinnt den Kampf (bei Gleichstand gewinnt der Verteidiger). Der Verlierer muss seine Einheiten zurückziehen (mehr dazu später). Der Gesamtmoralwert wird bestimmt, indem man die Anzahl der Moralsymbole (♣), die man durch Würfel und offene Kampfkarten erzielt hat, zur Summe der Moralwerte seiner Festungen und nicht aufgeriebenen Einheiten im Kampf (angegeben auf dem Fraktionsbogen) addiert.



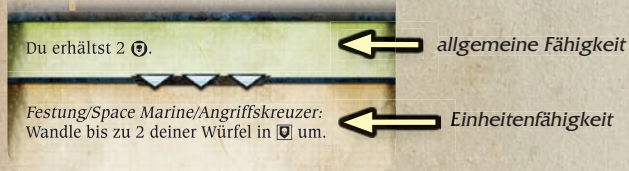
Moralwert einer Einheit auf dem Fraktionsbogen

- Gebäude einnehmen:** Gewinnt der Angreifer den Kampf, übernimmt er die Kontrolle über alle Gebäude der Welt, indem er die Gebäudekontrollmarker des Gegners durch seine eigenen ersetzt.
- Aufräumen:** Jeder Spieler legt seine benutzten Verstärkungsmarker ab (d.h. in den Vorrat) und mischt alle seine Kampfkarten in seinen Kampfstapel zurück.

KAMPFKARTEN AUSFÜHREN

Alle Kampfkarten haben ein oder zwei Kampffähigkeitsfelder. Wenn eine Kampfkarte ausgeführt wird, führt man zuerst die allgemeinen Fähigkeiten (im grünen Feld) und dann die Einheitenfähigkeiten (im braunen Feld) aus. Alle Fähigkeiten werden in der angegebenen Reihenfolge (von oben nach unten) ausgeführt.

Vor einer Einheitenfähigkeit steht immer der Name mindestens einer Einheit. Um die Fähigkeit nutzen zu können, muss sich mindestens eine der aufgelisteten Einheiten im Kampf befinden. Diese Einheit darf nicht aufgerieben sein.



Um diese Einheitenfähigkeit nutzen zu können, muss man mindestens eine Festung, einen nicht aufgeriebenen Space Marine oder einen nicht aufgeriebenen Angriffskreuzer im Kampf haben.

SYMBOLE VON KAMPFKARTEN

Die meisten Kampfkarten haben ein oder mehrere Kampfsymbole (☠, ☹, ☹) am linken Kartenrand. Diese Symbole funktionieren genau wie Würfelsymbole und bleiben bis zum Ende des Kampfes bestehen.

Kampfsymbole auf einer Kampfkarte



KAMPFWÜRFEL

Wenn man durch eine Fähigkeit einen ☠, ☹ oder ☹ erhält, nimmt man einen Würfel aus dem Vorrat und legt ihn mit dem entsprechenden Symbol nach oben zu seinen anderen Würfeln. Verliert man einen Würfel, nimmt man einen seiner Würfel mit dem entsprechenden Symbol und legt ihn in den Vorrat zurück.

Falls man durch einen Spieleffekt einen ☹ erhält, nimmt man einen Würfel aus dem Vorrat, wirft ihn und legt ihn zu seinen anderen Würfeln.

Achtung: Für Angreifer und Verteidiger gilt ein Limit von **8 Würfeln** während eines Kampfes.

KAMPFMARKER

Durch manche Kampfkartenfähigkeiten erhält man Kampfmarker (dargestellt durch die Symbole ☠ und ☹). Wenn man einen ☠ oder ☹ erhält, nimmt man einen Kampfmarker aus dem Vorrat und legt ihn mit der passenden Seite nach oben neben seine Würfel. Beim Ermitteln der Summe von Offensiv- und Defensivsymbolen werden Kampfmarker mitgezählt.

Kampfmarker sind **vorübergehende Boni**. Am Ende der Kampfrunde, in der man sie erhalten hat, werden sie in den Vorrat zurückgelegt.

SCHADEN ERLEIDEN

Wenn man Schaden erleidet, muss man eine im Gebiet anwesende, befreundete Einheit wählen, die den Schaden erleidet. Diese Einheit darf nicht aufgerieben sein, es sei denn, man besitzt nur noch aufgeriebene Einheiten im fraglichen Gebiet. Falls der Schaden auf oder über dem **GESUNDHEITSWERT** der gewählten Einheit liegt, wird die Einheit **ZERSTÖRT** und vom Spielplan entfernt.



Gesundheitswert einer Einheit auf dem Fraktionsbogen

Liegt der Schaden unter dem Gesundheitswert der gewählten Einheit, wird sie aufgerieben. Liegt er darüber, muss der **überschüssige** Schaden einer anderen befreundeten Einheit zugewiesen werden. Dieser Vorgang wird so lange fortgesetzt, bis entweder kein Schaden oder keine Einheiten mehr übrig sind.

Achtung: Erleidet man Schaden durch einen Orbitalschlag, werden Einheiten, die nicht zerstört werden, **nicht aufgerieben**.

Beispiel: Der Ultramarines-Spieler hat 2 Scouts im Kampf. In der ersten Runde muss er drei Schaden erleiden. Er entscheidet, welcher Scout als Erster den Schaden erleidet. Ein kurzer Vergleich zeigt: Die Gesundheit des Scouts (2) liegt unter dem Schaden (3), d.h. der Scout wird zerstört. Den überschüssigen Schaden weist er seinem anderen Scout zu. Dieser wird nicht zerstört, sondern nur aufgerieben, da seine Gesundheit (2) über dem Schaden (1) liegt.

AUFGERIEBENE EINHEITEN

Kampfkartenfähigkeiten, Rückzug und Schaden unterhalb des Gesundheitswerts können dazu führen, dass eine Einheit **AUFGERIEBEN** wird. Sobald das passiert, kippt man die Plastikfigur der Einheit zur Seite. Falls die Einheit durch einen Verstärkungsmarker dargestellt wird, dreht man ihn auf die aufgeriebene Seite.

Aufgeriebene Einheiten steuern keine Moral (☹) zur Ermittlung des Kampfgewinners bei. Des Weiteren dürfen sie nicht benutzt werden, um die Anforderungen von Kampfkarten zu erfüllen. Solange man mindestens eine nicht aufgeriebene Einheit oder Festung im Gebiet besitzt, **darf** man aufgeriebenen Einheiten **keinen Schaden zuweisen**.

In der Organisationsphase werden alle aufgeriebenen Einheiten neu formiert, d.h. ihre Plastikfiguren werden wieder aufgestellt.

FESTUNGEN

Festungen sind keine Einheiten, steuern im Kampf aber trotzdem Würfel und Moral bei. Außerdem kann man ihnen Schaden zuweisen. Wenn eine Festung Schaden in Höhe ihres Gesundheitswerts erleidet, wird sie vom Spielplan entfernt und in den Vorrat gelegt. Festungen können nicht aufgerieben werden.

KAMPFBEISPIEL TEIL I



1. Der Ultramarines-Spieler (blau) führt einen Vormarschbefehl aus. Nachdem er seine Einheiten bewegt hat, besitzt er zwei Einheiten in einem Gebiet mit zwei Eldar-Einheiten. Die Spieler von Ultramarines und Eldar müssen also einen Kampf ausführen.
2. Sie lesen auf ihren Fraktionsbögen nach, wie viele Würfel ihre Einheiten beisteuern. Dann würfeln sie beide gleichzeitig.

Anschließend zieht jeder Spieler 5 Karten von seinem Kampfstapel und hält sie vor dem anderen geheim (nicht abgebildet).

- Erste Kampfrunde:** Jeder Spieler wählt eine Kampfkarte von der Hand und legt sie verdeckt vor sich (nicht abgebildet). Dann werden folgende Schritte ausgeführt:
3. Da der Ultramarines-Spieler der Angreifer ist, wird seine Karte als Erste aufgedeckt und ausgeführt. Zuerst führt er die allgemeine Fähigkeit im grünen Feld aus. Diese gibt ihm zwei defensive Kampfmarker.
 4. Dann führt er die Einheitenfähigkeit im braunen Feld aus. Die dafür erforderliche Space-Marine-Einheit besitzt er. Also beschließt er, einen seiner ☠️-Würfel in einen ☠️-Würfel umzuwandeln.

5. Als Nächstes wird die Karte des Eldar-Spielers aufgedeckt und ausgeführt. Zuerst führt er die allgemeine Fähigkeit im grünen Feld aus. Diese gibt ihm einen Würfel, den er wirft und zu seinen anderen Würfeln legt.
6. Dann führt der Eldar-Spieler die Einheitenfähigkeit im braunen Feld aus. Er hat den nötigen Aspektkrieger und beschließt, einen ☠️-Würfel auszugeben, damit sein Gegner eine Einheit wählen und aufreiben muss. Der Ultramarines-Spieler entscheidet sich für seinen Scout.

Als letzten Schritt der Kampfrunde müssen die Spieler Schaden erleiden. Jeder Spieler addiert seine ☠️-Kampfsymbole, die er durch Würfel, Kampfkarten und Kampfmarker erzielt hat.

Da kein Spieler mehr Offensivsymbole (☠️) hat als der Gegner Defensivsymbole (☠️), erleidet niemand Schaden (nicht abgebildet).

Alle Kampfmarker werden abgelegt, dann beginnt die nächste Kampfrunde (siehe „Kampfbeispiel Teil II“ auf S. 15).

KAMPFBEISPIEL TEIL II



Zweite Kampfrunde: Jeder Spieler wählt eine Kampfkarte von der Hand und legt sie verdeckt vor sich (nicht abgebildet). Dann werden folgende Schritte ausgeführt:

7. Die Karte des Ultramarines-Spielers wird als Erste aufgedeckt und ausgeführt. Zuerst führt er die allgemeine Fähigkeit im grünen Feld aus. Diese gibt ihm einen Würfel, den er wirft und zu seinen anderen Würfeln legt.
8. Dann führt er die Einheitenfähigkeit im braunen Feld aus. Er hat die erforderliche Space-Marine-Einheit und nutzt die Fähigkeit, um seinen Scout neu zu formieren.
9. Anschließend wird die Karte des Eldar-Spielers aufgedeckt und ausgeführt. Zuerst führt er die allgemeine Fähigkeit im grünen Feld aus, welche ihm zwei offensive Kampfmarker gibt.
10. Jetzt könnte der Eldar-Spieler die Fähigkeit im braunen Feld ausführen, aber er entscheidet sich dagegen.

11. Jeder Spieler zählt seine Offensivsymbole (♣) die er durch Würfel, Kampfkarten und Kampfmarker erzielt hat.

Nur der Eldar-Spieler hat mehr Offensivsymbole (♣) als sein Gegner Defensivsymbole (♠). Er hat 6 Offensivsymbole, der Gegner 2 Defensivsymbole. Daraus ergibt sich: Der Gegner erleidet 4 Schaden.

12. Der Ultramarines-Spieler beschließt, den Schaden zuerst seiner Scout-Einheit zuzuweisen. Da sie nur 2 Gesundheit hat, wird sie zerstört. Die übrigen 2 Schaden weist er seiner anderen Einheit zu, die 3 Gesundheit besitzt. Da dies nicht genug Schaden ist, um sie zu zerstören, wird sie aufgerieben.

Alle Kampfmarker werden abgelegt. Da beide Spieler noch Einheiten übrig haben, führen sie eine weitere Kampfrunde aus. Haben am Ende beide Spieler überlebende Einheiten, gewinnt der Spieler mit dem höchsten Moralwert den Kampf und sein Gegner muss alle seine Einheiten zurückziehen (nicht abgebildet).

RÜCKZUG

Einheiten müssen sich zurückziehen, nachdem sie einen Kampf verloren haben. Außerdem gibt es Kampfartenfähigkeiten, die eine Einheit zum Rückzug zwingen können. Einheiten werden nach dem Rückzug immer aufgerieben. Angreifende und verteidigende Einheiten müssen unterschiedliche Regeln beim Rückzug beachten. Ist ihnen das nicht möglich, werden sie zerstört:

RÜCKZUG DES ANGREIFERS

Der Angreifer muss beim Rückzug alle seine verbleibenden Einheiten aus dem umkämpften Gebiet in ein anderes Gebiet bewegen - Schiffe müssen sich in eine Leere und Bodentruppen entlang einer gültigen Route auf eine Welt zurückziehen. Alle Einheiten müssen sich in dasselbe Gebiet zurückziehen. Dies **muss** ein Gebiet sein, aus dem mindestens eine am Kampf beteiligte Einheit gekommen ist.

RÜCKZUG DES VERTEIDIGERS

Der Verteidiger muss beim Rückzug alle seine verbleibenden Einheiten aus dem umkämpften Gebiet in ein befreundetes oder unkontrolliertes Gebiet im aktiven oder einem benachbarten Sternensystem bewegen - Schiffe müssen sich in eine Leere und Bodentruppen entlang einer gültigen Route auf eine Welt zurückziehen. Alle Einheiten müssen sich in dasselbe Gebiet zurückziehen.

Hat der Verteidiger die Wahl zwischen einem befreundeten und einem unkontrollierten Gebiet, muss er sich in das befreundete Gebiet zurückziehen.

STOPP!

Jetzt kennt ihr alle nötigen Regeln für euer erstes Spiel. Nach einer Partie mit dem vorgegebenen Spielaufbau könnt ihr mithilfe der Regeln auf S. 16 euren eigenen Spielplan erschaffen.

SPIELPLAN AUFBAUEN

Nach einer Partie mit dem vorgefertigten Spielplan seid ihr bereit, beim nächsten Mal euren eigenen Spielplan zu erschaffen.

Beim strategischen Aufbau des Spielplans entscheiden die Spieler wohin die einzelnen Sternensystem-Tafeln gelegt werden und wo sie ihre Startstreitkräfte platzieren. Im Schritt „Spielplan zusammenstellen“ des Spieldaufbaus werden folgende Schritte ausgeführt:

1. **Sternensystem-Tafeln verteilen:** Jeder Spieler nimmt sich die Tafel mit seinem Fraktionssymbol. Dann sammelt der Startspieler alle Tafeln ohne Fraktionssymbole ein, mischt sie unter dem Tisch und teilt zwei an jeden Spieler aus.
2. **Zielmarker verteilen:** Jeder Spieler gibt zwei seiner Zielmarker an jeden anderen Spieler und legt alle übrigen Marker in die Spielschachtel zurück.
3. **Spielplan aufbauen:** Beginnend mit dem Startspieler und dann weiter **im Uhrzeigersinn** legt jeder Spieler folgendermaßen eine Sternensystem-Tafel und Spielmaterial auf den Spieltisch:

a. **Sternensystem-Tafel legen:** Der Spieler wählt eine seiner Sternensystem-Tafeln und legt sie benachbart zu mindestens einer anderen Sternensystem-Tafel (siehe Beispiel rechts).

b. **Einheiten und Gebäude setzen:** Der Spieler darf beliebig viel Spielmaterial von seinem Fraktionsbogen (aus dem Feld „Startstreitkräfte“) auf die gerade gelegte Tafel setzen. Legt er sein letztes System, muss er alle verbleibenden platzierbaren Startstreitkräfte platzieren.

c. **Zielmarker legen:** Der Spieler muss auf **jedes Zielmarkerfeld** der gerade gelegten Tafel einen seiner gegnerischen Zielmarker legen. Dabei gelten folgende Einschränkungen:

- Ein Spieler darf nicht zwei Marker derselben Fraktion auf eine Sternensystem-Tafel legen.
- Ein Spieler darf den Zielmarker einer Fraktion nur dann legen, wenn es keine andere Fraktion gibt, von der man noch mehr Zielmarker hat.
- Hat ein Spieler alle in Schritt 2 erhaltenen Marker gelegt, legt er keine weiteren Zielmarker.



Zielmarkerfeld

Dieser Vorgang wird so lange wiederholt, bis jeder Spieler alle seine Sternensystem-Tafeln und alles Spielmaterial aus dem Feld „Startstreitkräfte“ seines Fraktionsbogens platziert hat.

4. **Warpstürme legen:** Beginnend mit dem Spieler, **der das letzte Sternensystem gelegt hat**, und dann weiter **gegen den Uhrzeigersinn** legt jeder Spieler einen Warpsturm auf eine beliebige Tafelkante. Auch die Außenkanten des Spielplans dürfen dabei gewählt werden.

STERNENSYSTEM – TAFELN LEGEN

Beim Legen einer Sternensystem-Tafel kann man entweder seine Fraktionstafel oder eine seiner anderen Tafeln wählen. Die Ausrichtung der Tafel sowie die obenliegende Seite darf man frei bestimmen. Nachdem der Startspieler seine erste Tafel gelegt hat, müssen alle weiteren Tafeln **benachbart** zu einer bereits ausliegenden Tafel gelegt werden.

Generell **darf** beim Legen von Tafeln die maximale Spielplangröße **nicht überschritten** werden. Diese hängt von der Spieleranzahl ab:

- **Zwei Spieler:** 3x2 Tafeln
- **Drei Spieler:** 3x3 Tafeln
- **Vier Spieler:** 3x4 Tafeln

Die Ausrichtung des Spielplans steht erst dann fest, wenn die Maximalzahl an Tafeln in einer Reihe oder Spalte erreicht ist. Beispiel: Ein Spielplan für vier Spieler kann entweder 4 Tafeln hoch oder 4 Tafeln breit sein. Dies wird festgesetzt, sobald eine vierte Tafel in eine Reihe oder Spalte gelegt wird.

BEISPIEL: TAFELN AUSLEGEN

In einer Vier-Spieler-Partie ist der Eldar-Spieler mit dem Legen einer Tafel an der Reihe. Er beschließt, seine Fraktionstafel auszulegen.



Er kann sie an eine beliebige grün markierte Position legen. An die rotmarkierten Positionen darf er sie nicht legen, weil er sonst die maximale Spielplangröße überschreiten würde (bei vier Spielern also 3x4 Tafeln).



www.HDS-FANTASY.DE
www.FANTASYFLIGHTGAMES.COM