



HEXPANSE



SPIELREGELN

1. EINFÜHRUNG

Wir schreiben das Jahr 2244. Das Universum steht am Rande des furchtbarsten Krieges, der je geführt wurde.

Es ist zu spät, den Zusammenstoß zu vermeiden; auf einigen Planeten fließt bereits Blut.

Nach langen friedvollen Jahren wirtschaftlicher Blüte zerbrach das Erde-Mars-Imperium am Streit zwischen Menschen und Cyborgs. Doch auch einst verbündete Welten sind in diesem Krieg zu Gegnern geworden. Aus hunderten von Nationen in der Galaxis wussten sich gerade einmal vier Parteien ins 23. Jahrhundert zu retten.

2. DIE GESCHICHTE DER PARTEIEN

2.1. Das Imperium von Terra

Dieses Reich nahm sich historische Imperien auf der Erde zum Vorbild: Das Römische Reich und das Heilige Römische Reich mit ihrem Führerkult. General Ramius, Erster Konsul und Staatschef, überwacht und lenkt Terras Armee persönlich. Seine Feinde werfen ihm diktatorische Tendenzen vor, und das wohl nicht ohne Grund.

In den Anfängen der Kolonialisierung waren Wirtschaft und Technik des Imperiums von Terra dank seiner Bevölkerung durchweg überlegen. Die einzig ernsthafte Konkurrenz kam vom technisch hoch entwickelten Mars, der eine Ära des Posthumanismus propagierte. Die Portaltechnologie beendete diesen Konflikt der beiden Welten; man entschied sich, gemeinsam Kolonien zu besetzen.

Mit der Zeit verlangten die kolonisierten Planeten mehr

wirtschaftliche Selbständigkeit. Während die Erde dank ihrer militärischen Überlegenheit ihre politische Dominanz wahrte, fiel sie wirtschaftlich hinter die Kolonien zurück. Die zunehmenden Spannungen belasteten das Erde-Mars-Bündnis; am Ende führte der Luddismus zur Annexion des Mars durch die Erde.

Das Imperium von Terra treibt seine Wirtschaft derzeit durch Militärausgaben an; es will so viele Kolonien wie möglich zurückerobern und die Cyberier vom Mars militärisch schlagen. Es muss sich beeilen, denn die Ressourcen der Erde reichen nicht mehr lange, um die frühere Vormachtstellung zu bewahren.



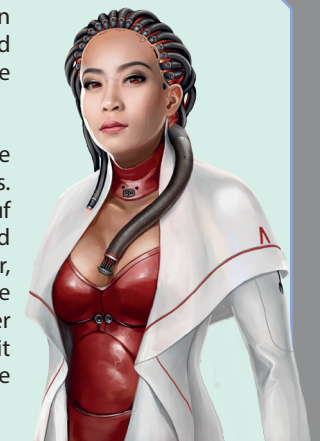
2.2. Das Kollektiv der Cyberier

Der geheimnisvolle Mars bot der Menschheit die erste Gelegenheit, einen neuen Planeten zu erobern. Den ersten Forschern folgten schnell zahlreiche Abenteurer. Anfängliche Konflikte zwischen ihnen verschwanden in den ersten Jahrzehnten; auf dem Mars entstand eine neue Identität, die sich als unabhängig von der Erde sah.

Die Marskolonie fokussierte sich auf Kybernetik und Robotik. Das machte sie zunehmend unabhängig und zur ernsthaften Konkurrenz für die Erde. In dieser Zeit erhielten die Marsbewohner ihren Spitznamen „Cyberier“. Die anwachsenden Konflikte führten zu einer Serie von Kriegen, bis sich ihr Verhältnis in der zweiten Hälfte des 21. Jahrhunderts durch die Erfindung der

Portaltechnologie wieder verbesserte. Die beiden Rivalen nutzten diese Technologie gemeinsam und übernahmen schließlich wieder die Herrschaft über die Kolonien.

Der Verhältnis zwischen Erde und Mars war jedoch nie spannungsfrei, nicht mal in der Zeit des Wohlstands. Der Tiefpunkt kam 2242, als die Armeen der Erde auf Betreiben der Ludditen Mars angriffen und ein Blutbad anrichteten. Obwohl der Mars oberflächlich zerstört war, gab es die Cyberier noch, und ein Teil der Raumflotte blieb ihnen treu. Ihre Widerstandsbewegung unter der Führung von Lady Alita wartet auf eine Gelegenheit zum Gegenschlag. Der Plan ist, dass dies der letzte Angriff auf die Erde sein wird.



2.3. Die Interstellaren Nomaden

Die Nomaden sind die Nachkommen der ersten Welle von Siedlern, die bis zur explosionsartigen Entwicklung der Raumfahrttechnik friedlich lebten. Nachdem sich das Erde-Mars-Bündnis gebildet hatte, war es ihm ein leichtes, dank überlegener Technik die Kolonien zu beherrschen.

Viele der Siedler wollten diese Dominanz nicht akzeptieren und verließen die Kolonien, in denen das Bündnis seine Macht ausübte. Sie gingen zu einem nomadenhaften Leben als Piraten am Rande des bekannten Universums über, stets verfolgt von den Einheiten des Erde-Mars-Bündnisses.

Über eineinhalb Jahrhunderte entwickelten sich aus Konflikten im Inneren und dem Druck durch das Bündnis die „Interstellaren Nomaden“.

Als nach der langen Dominanz des Erde-Mars-Bündnisses ein blutiges Chaos hereinbrach, fanden die Nomaden, dass es Zeit wäre, ihre Planeten zurückzuerobern und neue zu besetzen. Ihr ehrgeiziger und furchtloser Kriegsherr Temud Yin kann dabei auf zehntausende von Soldaten bauen, die bereit sind, auf seinen Befehl hin ohne Bedenken ihr Leben zu opfern.



Das Imperium von Terra strebt eine vereinte, von Menschen beherrschte Galaxie an. Das Kollektiv der Cyberier möchte endgültig mit der Menschheit abrechnen. Die Union der Handelswelten will ihre Unabhängigkeit sichern. Die geächteten Interstellaren Nomaden träumen von der Stunde der Freiheit.

Der Krieg hat begonnen, die Armeen stehen bereit. Jeder sucht Allianzen, erpressbare Vasallen und Söldner, die er anheuern kann. Wem wirst du dich anschließen?

2.4. Die Union der Handelswelten

Den Kern der Union bilden drei hoch entwickelte Kolonien, deren Einwohner sich aus mehreren Völkern aus unterschiedlichen Einwanderungswellen zusammensetzen. Diese drei Kolonien gehörten ursprünglich dem Erde-Mars-Bündnis.

Ihre Planeten bekamen durch technische Fortschritte und ihr spezielles Verhältnis zu den Heimatplaneten zunehmende Bedeutung. Außerdem spielten sie bald im expandierenden galaktischen Handel eine entscheidende Rolle. All das gab den drei Kolonien nach und nach mehr Spielraum. Nach dem blutigen Ende des Erde-Mars-Bündnisses

erklärten sich die drei Planeten für unabhängig und bildeten dank sorgfältiger, geheimer Vorbereitungen fast augenblicklich einen unabhängigen Wirtschaftsbund. Jetzt weitet sich die Union schnell aus, auch durch den gelegentlichen Einsatz von Geld oder Truppen.

Die Union der Handelswelten möchte als Schutzherrin der unabhängigen Kolonien gesehen werden. Ausreichende Finanzen und ihre illustre Führerin Zoe Venetia helfen ihr dabei.



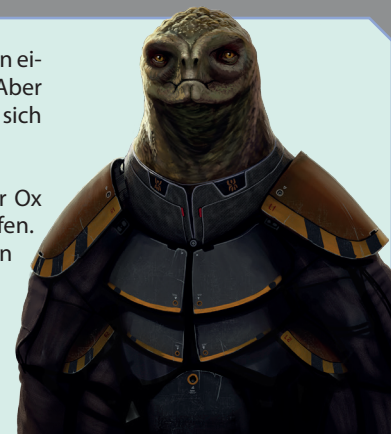
2.5. Die Ox (Teil der Erweiterung „Aliens“)

Als die Menschheit in der ersten Hälfte des 21. Jahrhunderts erstmals längere Raumreisen unternahm, trafen sie auf das alte und friedliche Volk der Ox. Aber Menschen wollen herrschen: Die Ox fanden sich bald in den Tiefen der Hexilum-Minen wieder, wo ihre einzigartige Kraft, Ausdauer und Gelassenheit für ein erstaunlich hohes Abbauvolumen des wertvollen Materials sorgten.

Dieses Volk, das sich selbst Xhlatdkom nannte, bezeichneten die Menschen als Ox, weil man sie nicht besser behandelte, als ein Bauer seine Ochsen pflegt.

Nach langen und harten Jahrzehnten versuchten einige mutige Ox, der Sklaverei zu entkommen. Aber sie waren nur wenige und waren isoliert, sodass sich kein allgemeiner Aufstand entwickeln konnte.

Das blieb bis vor kurzem so, als ein Führer der Ox beschloss, das Joch ein für alle Male abzuwerfen. Nach und nach modifizierten und bewaffneten sie ihre Raumtransporter. Der Krieg von 2242 gab ihnen ihre Chance ...



2.6. Die Mentakle (Teil der Erweiterung „Aliens“)

Mit zunehmender Expansion der Menschen verbreiteten sich auch Gerüchte, es gäbe Gebiete mit fremden Rassen. Obwohl die Ox der lebende Beweis dafür waren, trotz Fotografien und Dokumenten, wurde das jedoch nicht offiziell anerkannt, sondern als Verschwörungstheorie abgetan. Einige gut bezahlte Wissenschaftler waren bereit, glaubhaft erscheinende Gegenbeweise zu liefern.

Trotzdem glaubte ein Großteil der Bevölkerung im 23. Jahrhundert an die Existenz fremder Völker. Gerüchte besagten, Wissenschaftler würden in tiefen künstlichen Labyrinthen in den Kratern weit entfernter Monde gewaltige unterirdische Labors betreiben und dort Experimente an Außerirdischen

durchführen. Mehr noch, einige Forscher würden gefährliche genetische Experimente wagen: Durch Kreuzung von Außerirdischen und Menschen wollten sie eine Hybridrasse mit gewaltiger Intelligenz erschaffen.

Natürlich wurde das nicht offiziell bestätigt, vor allem nicht von den Geldgebern im Hintergrund, wie der Union der Handelswelten; im Gegenteil, sie stritten es kategorisch ab. Das änderte sich 2239 dramatisch, als einige hundert „Mentakel“ ihre Bewacher überlisteten und aus den Labors entkamen. Sie eroberten einen der äußeren Planeten und damit eine Raumflotte. Niemand weiß, was sie nun vorhaben.



3. DAS ZIEL DES SPIELS

Ihr nehmt im Spiel die Rolle von Befehlshabern interstellarer Parteien an, die um verschiedene Planeten kämpfen. Man kann den Kampf auf zwei Arten gewinnen (*Details siehe 5.*):

1. Versammle als erster deine Einheiten zur geforderten Formation.

- ODER -

2. Du hast nach einem Kampf den letzten verbleibenden Kriegsherrn auf dem Spielplan.

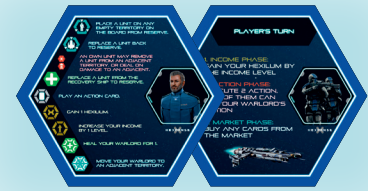
4. SPIELMATERIAL

Der Markt

Markttableau mit 15 Auftragskarten sowie dem Marktstapel aus 25 Aktionskarten und 25 Söldnerkarten



Spielhilfe (4x1)



Einheiten

Der Begriff „Einheiten“ ohne Zusatz umfasst alle Arten von Einheiten einschließlich Kriegsherrn. „Normale Einheiten“ umfasst reguläre und Eliteeinheiten.

Reguläre Einheiten (4x12)

Die Standardeinheiten der Parteien



Eliteeinheiten (4x1)

Nur für die Regelvariante „Eliteeinheiten“



Einheiten der Minderheiten (4x3)

Sie werden in Spielvarianten benutzt.



Kriegsherrn (4x1)

Der Spielstein stellt den Kriegsherrn der Partei dar.



Söldnereinheiten (27) und Wechselrahmen(4x5)

Söldner könnt ihr am Markt anheuern.



Kriegsherrn-Würfel (4x1)

Diese zwölfseitigen Würfel zeigen den Zustand des Kriegsherrn an.



Inhaltsverzeichnis

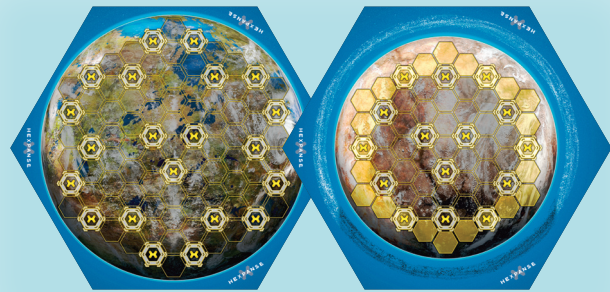
1. Einführung.....	2	5.5 Der Spielzug.....	9
2. Die Geschichte der Parteien.....	2	5.6 Kartenfähigkeiten.....	10
3. Das Ziel des Spiels.....	4	5.7 Karten kombinieren.....	11
4. Spielmaterial.....	4	6. Wie gewinnt man?.....	12
5. Spielablauf.....	6	7. Anhang.....	12
5.1 Spielvarianten.....	6	7.1 Symbole.....	12
5.2 Spielaufbau.....	7	7.2 Fähigkeiten und Taktik der Parteien.....	14
5.3 Der Spielplan.....	7	7.3 Die Spielkarten.....	16
5.4 Die Einheiten.....	8	7.4 Minderheiten.....	21

Lazarettschiff

Hierhin gehen verletzte reguläre, Elite- und Minderheitseinheiten.



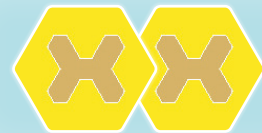
Doppelseitiger Spielplan



4 Spieler

2-3 Spieler

Einkommen- und Hexilummarker (8)



Tafeln der Minderheiten (11)



Tableaus der Parteien (4)



- 1 Reserve (Mutterschiff)
- 2 Platz für den Würfel des Kriegsherrn
- 3 Symbole der Aktionen
- 4 Fähigkeiten des Kriegsherrn
- 5 Einkommen
- 6 Hexilum-Vorrat

5. SPIELABLAUF

5.1. Spielvarianten



Falls ihr es vorzieht, die Regeln erklärt zu bekommen, findet ihr hier ein (englisches) Video:

hexpansegame.com



Schwierigkeitsgrad

Entscheidet vor Spielbeginn, wie schwierig ihr das Spiel machen wollt (siehe Tabelle rechts):

Anfänger sollten auf „**Matrosen**“-Niveau spielen, um das Spiel zu lernen.

„**Kapitän**“ ist der normale Schwierigkeitsgrad, aber auch nicht zu schwer für das erste Spiel. Hier kommen die Minderheiten ins Spiel (5.2, Punkt 4).

„**Admiral**“ fügt eine zusätzliche Siegbedingung hinzu: den Geheimauftrag.

Niveau	Standard-einheiten	Minderheiten	Aufträge
Matrose	12	0	1 gemeinsamer
Kapitän	9	3	1 gemeinsamer
Admiral	9	3	1 gemeinsamer plus 1 geheimer

Das Teamspiel

In dieser Variante kämpfen je zwei Spieler als Team gegen die anderen. Die Regeln sind unverändert, aber die Teammitglieder dürfen die Siegformation gemeinsam bilden. Der Sieg durch Eliminierung erfordert, dass alle gegnerischen Kriegsherren geschlagen sind. Wir empfehlen, für diese Variante den kleinen Spielplan zu benutzen. Seid ihr 5 oder 6 Spieler (Erweiterung „Aliens“), treten drei Teams gegeneinander an. Spielt ihr zu dritt oder zu fünft, übernimmt ein Spieler 2 Parteien.

Die Parteien jedes Teams sitzen sich am Tisch gegenüber.

Beispiel mit 4 Spielern: Spieler A von Team 1 beginnt, dann folgt Spieler B von Team 2, dann Spieler C von Team 1 und schließlich Spieler D von Team 2.

Variante: Eliteeinheiten

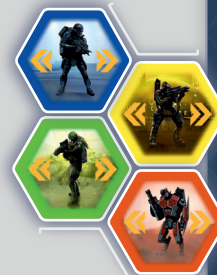
Eliteeinheiten kämpfen durch ihr spezielles Training sehr effektiv: Sie greifen ohne Verluste an. Die folgenden Regeln für Eliteeinheiten erweitern das Grundspiel.

Spielaufbau

Die Gesamtzahl der Einheiten beträgt nach wie vor 12 (siehe Tabelle), aber eine Anzahl von regulären Einheiten wird durch Eliteeinheiten ersetzt. Diese Anzahl ist für alle Spieler gleich (möglich sind 1 bis 3, je nach Ausbaustufe des Spiels).

Spielablauf

Soweit nicht anders beschrieben, gelten auch für Eliteeinheiten die Grundregeln; Eliteeinheiten werden jedoch nicht verletzt, wenn sie selbst angreifen. Greift man sie aber an, gehen sie wie üblich ins Lazarettsschiff.



Variante für Fortgeschrittene

Diese Variante ist für erfahrene Spieler gedacht, sie ändert die Regeln für die Auswahl der Minderheiten (5.2, Spielaufbau, Punkt 4). Sie kann mit der Elite-Variante kombiniert werden.

Jeder Spieler führt jetzt zwei Minderheiten statt einer, ersetzt also 6 seiner regulären Einheiten durch je 3 Einheiten von zwei Minderheitsparteien, sodass man insgesamt wieder 12 Einheiten hat.

Spielaufbau, Punkt 4

Aus allen 11 Minderheitentafeln zieht jeder Spieler zufällig 3. Davon behält er eine und gibt die beiden anderen an den Spieler zur Rechten. Von den 2 Minderheiten, die man so erhält, behält man wieder eine und gibt die andere an den Spieler zur Rechten. Dann deckt man die Tafeln auf, und jeder Spieler wirft eine der Minderheiten des Spielers zu seiner Rechten ab.

Mit vier Spielern reichen die 11 Minderheiten dafür nicht aus; ein Spieler beginnt und ein anderer beendet die Auswahl mit 2 Minderheiten; letzterer behält beide seiner Minderheiten.

Da man 2 Minderheiten führt, muss man für eine von beiden umgedrehte reguläre Einheiten verwenden, um sie auseinanderzuhalten. Jede Einheit verwendet nur die Sonderfähigkeit der Minderheit, der sie angehört.



5.2. Spielaufbau

1. **Startspieler** wird, wer zuletzt einen Science-Fiction-Film gesehen hat, oder ihr wählt zufällig einen Spieler.

2. Beginnend mit dem Startspieler wählt jeder eine Partei.
Jeder bekommt zu Spielbeginn das Tableau seiner Partei, die Einheiten der Partei, den Würfel für seinen Kriegsherrn und die Marker für Einkommen und Hexilum-Vorrat.



3. Das **Einkommen beträgt 1**, der Hexilum-Vorrat 0. Setze deine Einheiten in die Reserve.

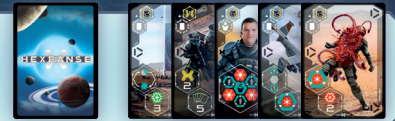
4. Spielt ihr mit Minderheitsparteien (im Modus Kapitän oder Admiral), zieht zufällig so viele Minderheitstafeln, dass 1 Tafel mehr bereitliegt als die Spielerzahl beträgt.

Dann wählt jeder Spieler eine Minderheit und nimmt sich ihre Tafel. Die Reihenfolge ist umgekehrt zur Wahl der Parteien; wer zuletzt seine Partei gewählt hat, wählt seine Minderheit zuerst. (Die Minderheiten werden in 7.4 beschrieben.)



5. Mischt die Söldner- und Aktionskarten zusammen; dies ist der Marktstapel.

Deckt die obersten 5 Karten auf. Dies ist der Markt.



6. **Zieht eine Auftragskarte** und legt sie offen neben den Spielplan.

Schwierigkeitsstufe „Admiral“: Zieht eine Auftragskarte mehr, als Spieler teilnehmen, und legt sie offen aus. Dann wählt jeder Spieler eine Karte (Reihenfolge umgekehrt zur Wahl der Parteien).

Jeder dreht seine Karte um, dass die anderen Spieler sie nicht mehr sehen können; dies ist jetzt der **geheime Auftrag** jedes Spielers. Die übrige Karte ist der **gemeinsame Auftrag**.



Für den Sieg genügt es, entweder den gemeinsamen Auftrag oder seinen geheimen Auftrag zu erfüllen.

Wechselrahmen: Sie dienen zur Zuordnung von Einheitsplättchen, die nicht mit der Spielerfarbe markiert sind (z. B. Söldner).

Bevor ihr eine solche Einheit auf den Spielplan setzt, legt sie in einen eurer Wechselrahmen.



5.3. Der Spielplan

Eine Seite des Spielplans ist für 2-3 Spieler gedacht, die andere für 4 Spieler.

1 Spielfläche für 2 Spieler

Ihr spielt nur im inneren (dunkel dargestellten) Sechseck.

2 Spielfläche für 3 Spieler

Ihr könnt zusätzlich auch die gelb hervorgehobene Fläche nutzen.

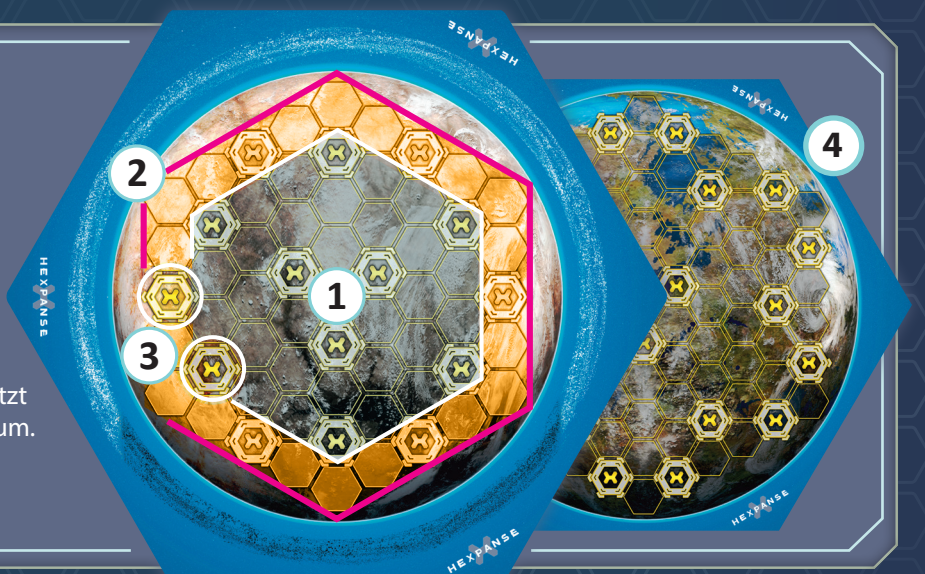
3 Feld mit Hexilum-Quelle

(X - hexilium):

Wer seine Einheit auf so ein Feld einsetzt oder bewegt, bekommt sofort 1 Hexilium.

4 Spielfläche für 4 Spieler

Die Rückseite des Spielplans



5.4 Die Einheiten

- Alle Einheiten benutzen die gleichen Regeln für das Einsetzen (siehe 5.2).
- Zum Aufbau der Zielformation können alle Einheiten eines Spielers beitragen, die auf dem Spielplan sind.
- In jedem Feld des Spielplans kann sich nur 1 Einheit aufhalten.

Reguläre Einheit



Diese Einheiten bilden den Kern der Truppen jeder Partei. Je nach Spielvariante (siehe 5.1) hat jede Partei 6 bis 12 reguläre Einheiten, von denen noch bis zu 3 durch Eliteeinheiten ersetzt werden können.

Reguläre Einheiten gehen nach jedem Kampf, in dem sie angreifen oder verteidigen, ins Lazarettsschiff. Von dort oder vom Spielplan kann man eine Einheit mit 1 Aktion zurück in seine Reserve nehmen. Alle regulären Einheiten beginnen das Spiel in der Reserve, d. h. auf dem Tableau ihrer Partei.

Eliteeinheit



Die Spieler können das Spiel mit bis zu 3 Eliteeinheiten beginnen, die das Spiel in der Reserve ihrer Partei beginnen.

Wenn Eliteeinheiten angreifen, bleiben sie auf dem Spielplan, gehen also nicht ins Lazarettsschiff; wenn sie verteidigen, gehen sie ganz normal ins Lazarett. Von dort oder vom Spielplan kann man eine Eliteeinheit mit 1 Aktion zurück in seine Reserve nehmen. Eliteeinheiten sind immun gegen Angriffe auf die Reserve des Spielers (siehe 7.1).

Söldnereinheit



Söldner kauft man vom Markt. Alle Söldner haben 1 eigenes Plättchen (nur Heinlein's Squad hat 3), das der Spieler in einen seiner Wechselrahmen legt. Nach dem Kauf liegt die Einheit zunächst auf der Söldnerkarte; dort ist sie von Angriffen auf die Reserve eines Spielers (siehe 7.1) nicht betroffen.

Die Fähigkeiten jedes Söldners sind auf seiner Karte beschrieben; sie werden wirksam, sobald er auf den Spielplan kommt. Manche Söldner können ihre Fähigkeit wiederholt als Aktion einsetzen, jedoch max. 1x in jeder Runde.

Eingesetzte Söldner bleiben auf dem Spielplan, bis sie verletzt werden. Für Söldner gelten die normalen Angriffsregeln, aber sie gehen nie ins Lazarettsschiff: Wenn sie angegriffen werden oder normal angreifen, wird stattdessen die Einheit vom Spielplan entfernt und die Karte abgeworfen. Nutzt ein Söldner jedoch zum Angriff seine spezielle Fähigkeit gemäß Karte, bleibt er nach dem Angriff auf dem Spielplan.

Einheit einer Minderheit



Diese Einheiten beginnen das Spiel auf der Tafel der Minderheit, die man neben das Tableau seiner Partei legt. Dort sind sie von Angriffen auf die Reserve eines Spielers (siehe 7.1) nicht betroffen.


Einige Fähigkeiten dieser Einheiten werden wirksam, wenn die Einheit auf den Spielplan kommt, andere, wenn man sie vom Spielplan entfernt. Einheiten der Minderheiten kann man nur auf den Spielplan bringen, wenn der eigene Kriegsherr bereits dort ist.

Nicht alle dieser Einheiten können angreifen. Nach einem normalen Angriff oder einer Verteidigung gehen sie ins Lazarettsschiff. Von dort (nicht vom Spielplan) kann man sie mit 1 Aktion zurück in seine Reserve nehmen. Nutzt eine Minderheitseinheit zum Angriff ihre spezielle Fähigkeit wie auf der Minderheitstafel angezeigt, bleibt sie auf dem Spielplan (geht also nicht wie üblich ins Lazarett).

Kriegsherr



Diese Einheit stellt den Befehlshaber der Partei dar; zu ihr gehören ein Marker und ein 12-seitiger Würfel. Beide beginnen das Spiel auf dem Tableau der Partei (für den Würfel ist ein Platz auf dem Tableau markiert). Den Marker kann man für 1 Aktion vom Tableau auf irgendein leeres Feld des Spielplans einsetzen. (Manche Spieler ziehen es vor, statt des Markers direkt den Würfel auf den Spielplan zu setzen.)

Zu Spielbeginn hat jeder Kriegsherr 6 Lebenspunkte. Um das anzuzeigen, dreht ihr den Würfel anfangs so, dass die Seite mit  oben liegt. Während des Spiels ändert sich dieser Wert, wenn der Kriegsherr Schaden nimmt oder geheilt wird. Er kann nie mehr als 12 Lebenspunkte haben. Wird ein Kriegsherr angegriffen, kommt er nicht ins Lazarett, sondern er verliert einen Lebenspunkt. Das Schädelsymbol auf dem Würfel steht für die 1; verliert er auch diesen letzten Lebenspunkt, stirbt er und seine Partei scheidet aus dem Spiel aus. Ihre übrigen Einheiten bleiben als neutrale Einheiten auf dem Spielplan. Ist der Kriegsherr noch auf dem Tableau, kann er durch Angriffe auf die Reserve Schaden nehmen.

Jeder Kriegsherr hat 3 besondere Aktionsmöglichkeiten: Sich heilen, sich auf dem Spielplan bewegen und eine Sonderfähigkeit. Jede dieser 3 Aktionen kann er nur 1x pro Runde benutzen und nur, wenn sein Marker auf dem Spielplan ist. Einheiten der Minderheiten kann man nur auf den Spielplan setzen, wenn der Kriegsherr schon dort ist. **Man darf Kriegsherren nicht durch Karten oder Sonderfähigkeiten einsetzen**, bewegen oder vertauschen, und sie können nie vom Spielplan auf das Tableau zurückkehren.

5.5 Der Spielzug

Die Spieler sind reihum im Uhrzeigersinn am Zug, beginnend mit dem Startspieler, bis ein Spieler gewinnt. Jeder Zug eines Spielers besteht aus 3 Phasen: **Einkommen**, **Aktionen** und **Markt**.

1. EINKOMMEN

In dieser Phase addiert der **Spieler so viel Hexilum zu seinem Vorrat**, wie ihm gemäß Einkommensmarker zusteht.

2. AKTIONEN

In dieser Phase darf man **zwei Aktionen** in beliebiger Reihenfolge ausführen, auch die gleiche Aktion zweimal (sofern nicht anderweitig eingeschränkt). Zur Auswahl stehen diese Aktionen:



Eine Einheit auf ein beliebiges leeres Feld des Spielplans setzen:

- Normale Einheiten sowie der Kriegsherr kommen vom Tableau der Partei.
- Söldnereinheiten kommen von der Söldnerkarte.
- Minderheitseinheiten kommen von der Minderheitstafel.



Eine Einheit in die Reserve zurücknehmen:

Eine normale Einheit vom Spielplan in die Reserve versetzen.
Für Kriegsherren, Söldner und Minderheiten ist das nicht erlaubt.



Angreifen:

Eine Einheit entfernt 1 benachbarte Einheit vom Spielplan oder zieht einem benachbarten Kriegsherrn 1 Lebenspunkt ab.

- War der Angreifer eine Eliteeinheit, bleibt er auf dem Plan.
- War der Angreifer ein Kriegsherr, nimmt er 1 Schaden.
- Jeder andere Angreifer verlässt den Spielplan: Reguläre und Minderheitseinheiten gehen ins Lazarettsschiff, Söldner werden vom Spielplan genommen und die Karte abgeworfen. Achtung: Einheiten, die nicht mit dieser Aktion, sondern mittels einer Sonderfähigkeit angreifen, bleiben auf dem Spielplan.



Eine Einheit aus dem Lazarett holen:

Man nimmt 1 Einheit aus dem Lazarettsschiff und legt sie in die Reserve auf seinem Tableau.



Eine Aktionskarte spielen:

Führe eine der beiden Aktionen aus, die die Karte anbietet. Die Kartensymbole werden in 7.1 erklärt.



Einen Söldner aktivieren, der auf dem Spielplan ist:

Der Söldner nutzt seine dauerhafte Fähigkeit wie auf der Karte angegeben.



Hexilum erwerben:

Addiere 1 Hexilum zu deinem Vorrat.



Einkommenserhöhung um 1 Stufe:

Das kostet so viel Hexilum, wie der nächste Level wert ist.

Beispiel: Es kostet 2 Hexilum, um von Level 1 auf Level 2 zu gehen, und 3 Hexilum, um von 2 nach 3 zu gehen.

Das Einkommen kann maximal 4 betragen.

Sonderaktionen des Kriegsherrn (nur, wenn auf dem Spielplan; jede nur 1x pro Zug):



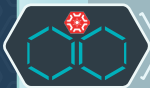
Sich selbst heilen:

Der Kriegsherr bekommt 1 Lebenspunkt (max. 12).



Den Kriegsherrn auf ein Nachbarfeld bewegen:

Das Zielfeld muss leer sein. Der Kriegsherr nimmt 1 Schaden.



Die Sonderfähigkeit des Kriegsherrn nutzen:

Der Kriegsherr nimmt 1 Schaden. (Die Fähigkeiten werden in 7.2 beschrieben.)

Hinweis:

Je weiter man seinen Kriegsherrn ins Zentrum des Spielplans einsetzt oder bewegt, desto aggressiver wird das Spiel.



Angriff



Heilen



Einkommen vergrößern



3. MARKT

In dieser Phase kann der **Spieler beliebig viele Karten vom Markt kaufen**, sofern er genug Hexilum besitzt. Alle 5 offen liegenden Karten stehen zur Auswahl. Die Kartenfähigkeit „Erweiterter Markt“ (S. 13) kann die Auswahl vergrößern.

Der Markt wird erst am Ende dieser Phase wieder vom Marktstapel aufgefüllt, sodass danach wieder 5 Karten offen ausliegen. Ist der Marktstapel leer, mischt die abgeworfenen Karten und legt sie als neuen Marktstapel bereit.

! WICHTIG

Man legt alle gekauften Karten **offen** vor sich ab, sodass jeder sehen kann, wer welche Karten besitzt.

Hat ein Spieler alle 3 Phasen (Einkommen, Aktionen, Markt) beendet, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

5.6 Kartenfähigkeiten

Zum Kauf stehen 2 Arten von Karten: Söldner und Aktionskarten.

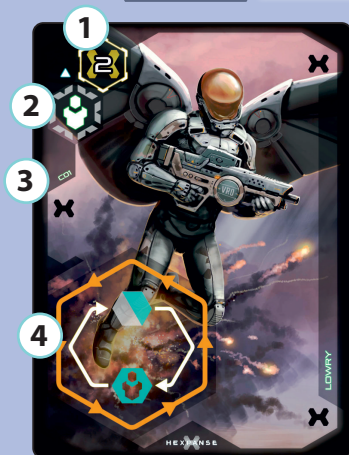


Aktionskarte



Söldnerkarte

- 1 **Kosten der Karte**
- 2 **Art der Karte**
- 3 **Kennung der Karte**
(anhand dieser Kennung findet ihr die Karte im Anhang)
- 4 **Fähigkeit der Karte**



Aktionskarte

Aktionskarten spielt man nur einmal und wirft sie dann ab. Man kann **nur eine** der beiden angebotenen Aktionen nutzen. Eine genaue Erklärung der Symbole und Kartenfunktionen findet ihr im Anhang (7.1, 7.2).



Söldenkarte

Söldner heuert man an, indem man ihre Karte am Markt kauft.

Legt die Marker in einen eurer Wechselrahmen.

Setzt man einen Söldner auf den Spielplan ein, aktiviert das die Sonderfähigkeit gemäß Karte. Alle Söldner dürfen ihre Sonderfähigkeit einmalig in dem Moment nutzen, in dem sie auf den Spielplan kommen (Angriffe auf Felder müssen genutzt werden). Sonderfähigkeiten in einem **orange** Sechseck sind außerdem in späteren Zügen 1x pro Zug als Aktion aktivierbar.

! WICHTIG

Wird ein Söldner vom Spielplan entfernt, wirft man seine Karte ab. Der Söldner kann wieder ins Spiel kommen, wenn der Abwurfstapel neu gemischt wird.



Söldner mit wiederholbarer Fähigkeit (links) und mit einmaliger Fähigkeit (rechts).



5.7 Karten verketten

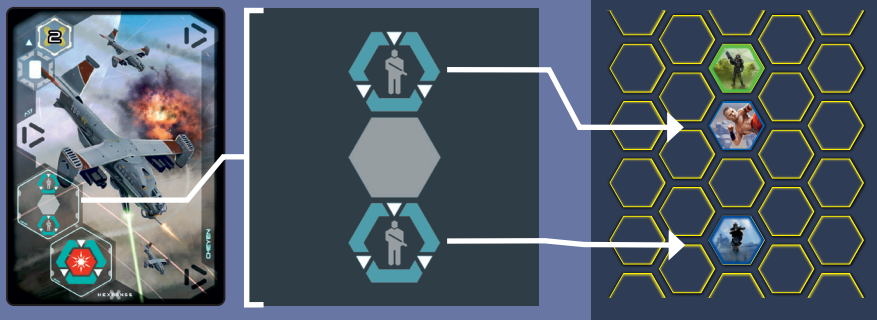
Es wird oft geschehen, dass eine Aktionskarte oder ein Söldner eine weitere Karte ins Spiel bringt, die dann ebenfalls sofort eine Fähigkeit ausübt. In diesem Fall wird die **gesamte** Kette von Fähigkeiten innerhalb der **gleichen** Aktion ausgeführt. Solche Ketten von Fähigkeiten zu erzeugen, kann spielentscheidend sein!

Die verketteten Fähigkeiten werden einzeln nacheinander abgewickelt; jede Karte muss vollständig abgehandelt sein, bevor man die nächste ausführt.

Beispiel für eine Kettenreaktion

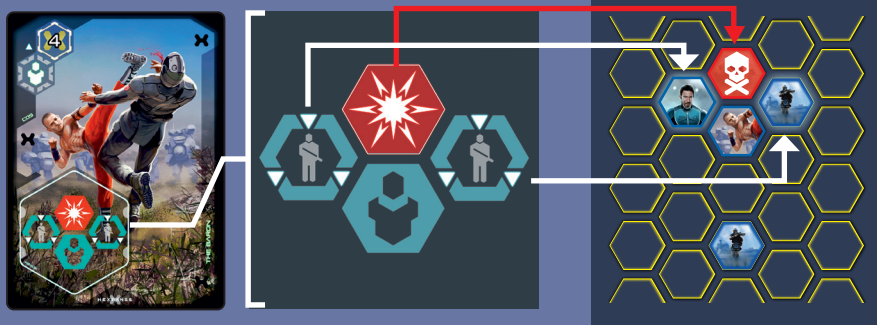
1. Schritt

Du spielst die die Aktion der Aktionskarte **Cheyen (A17)**, die auf den beiden angegebenen Feldern 2 Einheiten ins Spiel bringt. Du willst eine normale Einheit und den Söldner **The Baron (C09)** einsetzen.



2. Schritt

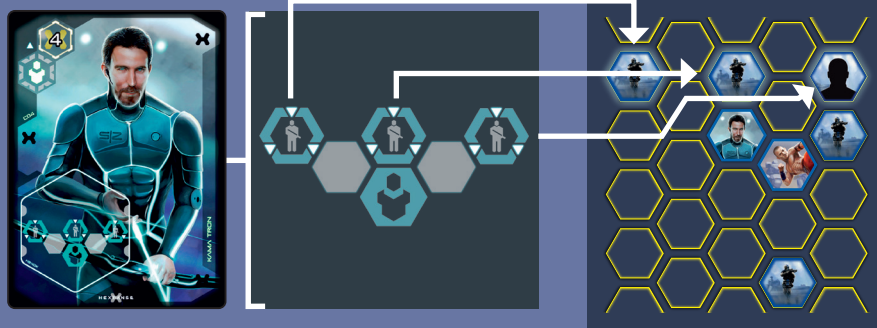
Nachdem du **Cheyen (A17)** vollständig abgehandelt hast, führst du die Fähigkeiten von **The Baron (C09)** aus. Er greift ein Feld an (und schickt eine Einheit von dort ins Lazarett), dann setzt du wieder 2 Einheiten ein: Du wählst eine normale Einheit und den Söldner **Kama Tron (C04)**.



3. Schritt

The Baron (C09) ist vollständig abgehandelt. Jetzt handelt **Kama Tron (C04)**.

Er setzt 3 Einheiten ein; du wählst 2 reguläre und 1 Minderheitseinheit. Sie können keine weiteren Fähigkeiten aktivieren; die Kettenreaktion endet, und damit auch deine Aktion.



6. WIE GEWINNT MAN?

Ein Auftrag erfüllt

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler mit irgendwelchen eigenen Einheiten **die Siegformation bildet**, die auf der Auftragskarte abgebildet ist.



oder

Alle Kriegsherren besiegt

Man kann auch gewinnen, indem man **alle anderen Kriegsherren im Kampf eliminiert** und somit den einzigen verbleibenden Kriegsherrn hat.



Ihr spielt, bis eine dieser beiden Bedingungen erfüllt ist.

Wird **ein Spieler eliminiert**, gehen alle seine Karten sofort auf den Abwurfstapel. Seine Einheiten bleiben auf dem Spielplan, bis sie eliminiert werden.

7. ANHANG

7.1. Karten- und Aktionssymbole

Arten von Karten und Einheiten

Karten



Söldner



Aktion

Einheiten



Kriegsherr



Söldner



Einheit



Minderheitseinheit

Symbole auf den Karten und Tableaus

Bewegen



Einsetzen

Du darfst eine eigene Einheit (auch den Kriegsherrn) auf ein leeres Feld setzen.



Kriegsherrn bewegen

Du darfst deinen Kriegsherrn auf ein benachbartes leeres Feld setzen.

Dies fügt ihm 1 Schaden zu.



Zurückziehen

Nimm eine reguläre oder Eliteeinheit vom Spielplan zurück in deine Reserve.

Heilen



Verstärkung aus dem Lazarett

Du darfst 1 deiner Einheiten aus dem Lazarettschiff auf ein leeres Feld des Spielplans bringen.



Der Kriegsherr erholt sich

Erhöhe die Lebenspunktezahl deines Kriegsherrn um 1 (er kann maximal 12 Lebenspunkte haben).



Geheilt entlassen

Du darfst 1 deiner Einheiten aus dem Lazarettschiff in deine Reserve legen.

Angreifen



Einheit auf ein besetztes Feld setzen

Setze deine Einheit auf ein besetztes oder freies Feld; dort darf kein Kriegsherr sein. War dort eine Einheit, kommt sie ins Lazarettsschiff (Ausnahme: Söldner werden vom Spielplan genommen, die Karte abgeworfen).



Kriegsherr verletzen

Ein Kriegsherr verliert eine Anzahl von Lebenspunkten.



Feld angreifen

Du greifst das Zielfeld an. Ist dort eine Einheit, geht sie ins Lazarett. Ausnahme: ein Kriegsherr verliert 1 Lebenspunkt. Der Angriff muss ausgeführt werden, auch wenn er eine eigene Einheit oder ein leeres Feld trifft.



Reserve angreifen

Du darfst so viele Einheiten aus der Reserve eines Gegners ins Lazarettsschiff schicken, wie Explosionen auf dem Raumschiff abgebildet sind. Ein Kriegsherr auf dem Tableau nimmt stattdessen 1 Schaden.



Aktionskarte angreifen

Du darfst 1 Aktionskarte eines Gegners abwerfen.



Hexilum-Vorrat angreifen

Du darfst den Hexilum-Vorrat eines Gegners um eine bestimmte Menge Hexilum reduzieren.



Mit Einheit angreifen

Bestimme eine deiner Einheiten (außer Kriegsherr), die dann ein benachbartes Feld angreift. Die angreifende Einheit geht danach ins Lazarett (Ausnahme: ein Söldner kommt vom Spielplan, die Karte wird abgeworfen).



Zerstörung

Die Fähigkeit einer solchen Einheit aktiviert sich, wenn sie vom Spielplan ins Lazarettsschiff gesetzt wird. Mit solchen Einheiten kann man nicht angreifen.



Selbsteiler

Solche Einheiten gehen sofort in die Reserve (statt ins Lazarettsschiff), wenn sie vom Spielplan entfernt werden.

Stehlen



Söldnerkarte stehlen

Du darfst 1 Söldnerkarte eines Gegners nehmen. Ist die Söldnerinheit auf dem Spielplan, darfst du sie dort lassen (du kontrollierst sie jetzt) oder zurück auf die Söldnerkarte legen und später wieder einsetzen.



Aktionskarte stehlen

Du darfst 1 Aktionskarte eines Gegners nehmen.



Hexilum stehlen

Du darfst eine bestimmte Menge Hexilum aus dem Vorrat eines Gegners in deinen Hexilum-Vorrat überführen.

Andere Symbole



Hexilum bekommen

Du nimmst so viel Hexilum, wie das Symbol angibt. Steht die Einheit auf einem Hexilum-Feld, bekommst du 1 Hexilum zusätzlich.



Leeres Feld

So sind Felder markiert, die in der Symbolik nur den Abstand und die relative Lage anderer Felder andeuten sollen.



Einkommen erhöhen

Erhöhe dein Einkommen um 1 Stufe. Die Zahl der neuen Stufe ist der Preis, den du für die Erhöhung in Hexilum bezahlen musst.



Erweiterter Markt

Wenn du am Markt einkaufst, ziehe zusätzlich zur Auslage des Marktes 5 Karten vom Marktstapel; sie gehören für dich zum Markt dazu, und du musst sie niemandem zeigen. Wirf danach die nicht gekauften Extrakarten ab.



Vertauschen

Vertausche 2 Einheiten (auch fremde, aber keinen Kriegsherrn) auf dem Spielplan oder bewege eine beliebige Einheit auf irgendein freies Feld. Bewegt sich dabei eine deiner Einheiten von einem Feld ohne Hexilum-Quelle auf eine Hexilum-Quelle, bekommst du das Hexilum.



Vertauschen: Söldner oder Minderheitseinheit

Vertausche die Söldner- oder Minderheitseinheit auf dem Spielplan mit einer anderen Einheit (auch fremde, aber keinen Kriegsherrn), oder bewege sie auf irgendein freies Feld. Bewegt sich dabei eine deiner Einheiten von einem Feld ohne Hexilum-Quelle auf eine Hexilum-Quelle, bekommst du das Hexilum.

! WICHTIG

Angriffe auf Felder sind stets obligatorisch, selbst wenn man dabei eigene Einheiten trifft oder das Feld leer ist. Dagegen sind Bewegungen und Einsetzen stets optional, man darf darauf verzichten.

7.2. Fähigkeiten und Taktik der Parteien

Das Imperium von Terra



Fähigkeit

Du darfst als Aktion eine Einheit in einem besetzten Feld einsetzen, das zu deinem Kriegsherrn benachbart ist. Dadurch nimmt dein Kriegsherr 1 Schaden.

Wie bei einem Angriff kommt die verdrängte Einheit ins Lazarettsschiff (Söldner werden vom Spielplan entfernt und die Karte abgeworfen). Einen Kriegsherrn kannst du durch diese Aktion nicht verdrängen.



Taktische Hinweise

Von allen Parteien ist das Imperium am besten für ein aggressives Spiel geeignet. Mit einem gut platzierten Kriegsherrn – mitten auf dem Spielplan – kann es gleichzeitig eigene Formationen bauen und fremde zerstören. Dies ist über den gesamten Spielverlauf hinweg sehr effektiv.

Achte aber auf die Lebenspunkte deines Kriegsherrn, denn da, wo er am effektivsten arbeitet, ist auch das Hauptkampfgebiet. Das Imperium eignet sich gut für unerfahrene Spieler.

Das Kollektiv der Cyberier



Fähigkeit

Du darfst als Aktion zwei Einheiten wie abgebildet auf freien Feldern einsetzen, die zu deinem Kriegsherrn benachbart sind. Dadurch nimmt dein Kriegsherr 1 Schaden.

Taktische Hinweise

Das Kollektiv ist die Partei, die ihre Einheiten am schnellsten auf den Spielplan bringt; es kann daher auch schnell beginnen, eine Formation zu bauen. Mit einer einzigen Aktion 2 Einheiten zu platzieren, ist ein großer Vorteil; das ist zu Beginn des Spiels am effektivsten, ist aber auch später im Zusammenhang mit Angriffen auf Felder noch sehr nützlich.

Wenn du das Kollektiv spielst, musst du darauf achten, wie viele Einheiten du noch verfügbar hast und auch die Lebenspunkte deiner Kriegsherrin im Auge behalten; beide können schnell abnehmen. Auch das Kollektiv eignet sich gut für Anfänger.



Die Interstellaren Nomaden



Fähigkeit

Du darfst als Aktion 2 Einheiten vertauschen oder eine Einheit auf irgendein freies Feld bewegen; dadurch nimmt dein Kriegsherr 1 Schaden. Die Einheiten müssen nicht dir gehören, dürfen aber keine Kriegsherrn sein.

Taktische Hinweise

Diese Partei zu spielen ist eine Herausforderung. Das Vertauschen ermöglicht es, Schlüsselstellungen schnell zu besetzen, ohne wertvolle Karten oder Einheiten zu opfern. Bei drei oder vier Spielern kann man damit sogar gleichzeitig die Pläne zweier Gegner durcheinander bringen. Außerdem kann die Fähigkeit unabhängig von der Position des Kriegsherrn genutzt werden, er kann sich also außerhalb der Hauptkampfzonen aufhalten.

Die Nomaden erfordern einen strategischen, vorausplanenden Spielstil und eignen sich daher besser für Spieler, die das Spiel gut kennen.



Die Union der Handelswelten



Fähigkeit

Du darfst als Aktion 2 Hexilum nehmen. Dadurch nimmt dein Kriegsherr 1 Schaden.

Taktische Hinweise

Die Union ist die Partei, die am wenigsten Geldsorgen hat. Selbst im ungünstigsten Fall, wenn alle anderen Quellen von Hexilum ausfallen, kann sie ihrem Vorrat pro Zug mindestens 4 Hexilum hinzufügen. Daher kann die Union stets am Markt einkaufen und dadurch eigene, einzigartige Strategien durchsetzen.

Ihre Stärke ist gleichzeitig die Schwäche der Union: Es genügt nicht, Karten zu haben, man muss sie auch einsetzen, und das möglichst zum richtigen Zeitpunkt. Daher eignet sich die Union ebenfalls gut für erfahrene Spieler.

Die Ox



Fähigkeit

Du darfst als Aktion 3 eigene Einheiten aus dem Lazarettsschiff zurück in die Reserve nehmen. Dadurch nimmt dein Kriegsherr 1 Schaden.

Taktische Hinweise

Die Ox sind die Meister langfristiger Strategien und zerstörerischer Angriffe. Mit ihrer Fähigkeit können sie den Aufbau der Gegner durch ständige Angriffe verlangsamen, bekommen aber gleichzeitig die eigenen Einheiten schnell wieder aus dem Lazarettsschiff zurück.

Die Ox sind daher gut für erfahrene Spieler geeignet, die gerne langfristig planen und ihre Gegner langsam zermürben. In der zweiten Spielhälfte können sie dann Gelegenheiten ergreifen, um durch Überraschungsaktionen zu gewinnen.

Die Mentakle



Fähigkeit

Du darfst als Aktion 2 gegnerische Einheiten aus der Reserve ins Lazarettsschiff schicken (ein gegnerischer Kriegsherr auf dem Tableau nimmt stattdessen 1 Schaden). Durch diese Aktion nimmt dein Kriegsherr 1 Schaden.

Taktische Hinweise

Die Mentakel sind Sabotage-Experten. Sie können durch den Schaden in der gegnerischen Reserve Angriffe stören und die Gegner bremsen und ihnen lästig fallen. Die Gegner müssen dann ihre wertvollen Aktionen benutzen, um ihre Einheiten wieder aus dem Lazarett zu holen. Diese Partei ist geeignet für Spieler mit Geduld, die gerne einem offenen Schlagabtausch ausweichen. Man muss wissen, wann solche Angriffe am meisten stören und jemanden aus der Bahn werfen, um dann die erschöpften Gegner entscheidend zu schlagen und den Sieg davonzutragen.

7.3. Die Spielkarten

Widersprechen sich Karte und Spielregel, hat die Karte Vorrang. „Beliebige“ Einheiten dürfen auch anderen Spielern gehören. Denkt aber daran, dass man Kriegsherren niemals durch Karten bewegen, einsetzen oder vertauschen kann.

Söldnerkarte

Söldnereinheiten heuert man an, indem man ihre Karten am Markt kauft.

Alle Söldner nutzen ihre Sonderfähigkeit einmalig in dem Moment, in dem sie auf den Spielplan kommen. Sonderfähigkeiten in einem orangenen Sechseck sind später wiederholt (max. 1x pro Zug) als Aktion aktivierbar.

C01 | Lowry



Als Aktion darfst du Lowry und eine beliebige andere Einheit vertauschen oder Lowry auf ein beliebiges freies Feld setzen.

Dauerhafte Fähigkeit

C02 | Lorenzo Kroisos



Als Aktion darfst du 2 Hexilum nehmen.

Dauerhafte Fähigkeit

C03 | Motoko



Du darfst 3 Einheiten gemäß dem abgebildeten Muster einsetzen.

C04 | Kama Tron



Du darfst 3 Einheiten gemäß dem abgebildeten Muster einsetzen.

C05 | R.C. Headhunter



Als Aktion darfst du einem beliebigen gegnerischen Kriegsherrn 1 Lebenspunkt nehmen.

Dauerhafte Fähigkeit

C06 | Ray Struga, the Scout



Du darfst 1 Einheit gemäß dem abgebildeten Muster einsetzen.

C07 | Steel Scythian



Du darfst 2 Einheiten gemäß dem abgebildeten Muster einsetzen.

C08 | Gabe Tyrell



Du darfst 3 Einheiten gemäß dem abgebildeten Muster einsetzen.

C09 | The Baron



Du musst gemäß dem abgebildeten Muster ein Feld angreifen und darfst 2 Einheiten einsetzen.

C10 | Maria Murdock



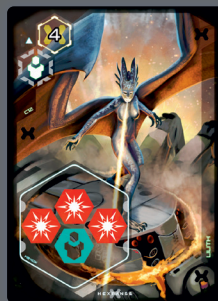
Du musst gemäß dem abgebildeten Muster 2 Felder angreifen und darfst 1 Einheit einsetzen.

C11 | Jake, the Contractor



Du darfst 2 Einheiten gemäß dem abgebildeten Muster einsetzen.

C12 | Lilith



Du musst gemäß dem abgebildeten Muster 3 Felder angreifen.

C13 | Smiling Killer



Du musst gemäß dem abgebildeten Muster 3 Felder angreifen und darfst 3 Einheiten einsetzen.

C14 | Svanakin



Du musst gemäß dem abgebildeten Muster 3 Felder angreifen.

C15 | Kaneda



Du musst gemäß dem abgebildeten Muster 2 Felder angreifen.

C16 | J.H.O.N.5



Du musst gemäß dem abgebildeten Muster 2 Felder angreifen.

C17 | Herbert



Du musst gemäß dem abgebildeten Muster 1 Feld angreifen und darfst 1 Einheit einsetzen.

C18 | Lady Cha'li



Als **Aktion** darfst du 2 eigene Einheiten aus dem Lazarettsschiff in deine Reserve zurücknehmen.

Dauerhafte Fähigkeit

C19 | T.A.X. 1138



Als Aktion darfst du deinem Kriegsherrn 2 Lebenspunkte hinzufügen.

Dauerhafte Fähigkeit

C20 | Contessa Carmilla



Als Aktion darfst du 2 Einheiten aus der Reserve eines Spielers ins Lazarettsschiff schicken (ein gegnerischer Kriegsherr auf dem Tableau nimmt stattdessen 1 Schaden).

Dauerhafte Fähigkeit

C21 | Westwood



Als Aktion darfst du 1 beliebiges Gebiet irgendwo auf dem Spielplan angreifen.

Dauerhafte Fähigkeit

C22 | Master of Puppets



Als Aktion darfst du zwei beliebige Einheiten vertauschen oder eine beliebige Einheit auf ein beliebiges freies Feld setzen.

Dauerhafte Fähigkeit

C23 | Heinlein's Squad



Zu Heinlein's Squad gehören 3 Söldnerereinheiten ohne besondere Fähigkeiten. Platziere sie auf beliebige freie Felder auf dem Spielplan.

C24 | Canaris



Canaris fügt beim Einsetzen einem benachbarten gegnerischen Kriegsherrn 3 Schaden zu.

C25 | The Librarian



Als Aktion darfst du am Markt einkaufen. Du hast dabei 5 zusätzliche Karten zur Auswahl („Erweiterter Markt“, S. 13).

Dauerhafte Fähigkeit



A01 | Ancient Sphere



Vertausche zwei beliebige Einheiten oder bewege eine beliebige Einheit auf irgendein freies Feld.

- ODER -

Du darfst 3 eigene Einheiten aus dem Lazarettsschiff zurück in die Reserve nehmen.

A02 | Ancient Monolith



Vertausche zwei beliebige Einheiten oder bewege eine beliebige Einheit auf irgendein freies Feld.

- ODER -

Du darfst deinem Kriegsherrn 3 Lebenspunkte hinzufügen.

A03 | Mobile Army Surgical Hospital



Du darfst 2 eigene Einheiten aus dem Lazarettsschiff zurück in die Reserve nehmen.

- ODER -

Du darfst deinem Kriegsherrn 2 Lebenspunkte hinzufügen.

A04 | Xalielt Merchant



Du darfst 3 eigene Einheiten aus dem Lazarettsschiff zurück in die Reserve nehmen.

- ODER -

Du darfst deinem Kriegsherrn 3 Lebenspunkte hinzufügen.

A05 | Semiramis Station



Du darfst 5 eigene Einheiten aus dem Lazarettsschiff zurück in die Reserve nehmen.

- ODER -

Du darfst deinem Kriegsherrn 5 Lebenspunkte hinzufügen.

A06 | Ching Shih's Raiders



Füge deinem Hexilum-Vorrat 6 Hexilum hinzu.

- ODER -

Stieh einem Gegner eine Aktionskarte.

A07 | Cypher's Offer



Füge deinem Hexilum-Vorrat 6 Hexilum hinzu.

- ODER -

Stieh einem Gegner eine Söldnerkarte. Ist die Söldnereinheit auf dem Spielplan, darfst du sie dort lassen (du kontrollierst sie jetzt) oder zurück auf die Söldnerkarte legen und später wieder einsetzen.

A08 | Space Truckers



Du hast in der Marktphase 5 zusätzliche Karten zur Auswahl („Erweiterter Markt“, S. 13).

- ODER -

Du darfst 2 eigene Einheiten aus dem Lazarettsschiff zurück in die Reserve nehmen.

A09 | Corona Salvage Shuttle



Nimm 1 eigene Einheit aus dem Lazarettsschiff und setze sie sofort auf dem Spielplan ein.

- ODER -

Du darfst deinem Kriegsherrn 2 Lebenspunkte hinzufügen.

A10 | Project 1502



Du darfst 1 Einheit aus der Reserve eines Spielers (außer Kriegsherr) ins Lazarettsschiff schicken.

- ODER -

Du darfst bei einem Gegner 3 Hexilum vernichten.

A11 | Dark Side of the Moon



Du darfst 2 Einheiten aus der Reserve eines Spielers (außer Kriegsherr) ins Lazarettschiff schicken.

- ODER -

Du darfst einem Gegner 2 Hexilum stehlen.

A12 | Strike of the Valkyries



Du darfst 3 Einheiten aus der Reserve eines Spielers (außer Kriegsherr) ins Lazarettschiff schicken.

- ODER -

Du darfst 2 Einheiten gemäß dem abgebildeten Muster auf dem Spielplan einsetzen.

A13 | Merle



Du hast in der Marktphase 5 zusätzliche Karten zur Auswahl („Erweiterter Markt“, S. 13).

- ODER -

Nimm 1 eigene Einheit aus dem Lazarettschiff und setze sie sofort auf dem Spielplan ein.

A14 | Odin's Eye



Füge deinem Hexilum-Vorrat 2 Hexilum hinzu.

- ODER -

Du hast in der Marktphase 5 zusätzliche Karten zur Auswahl („Erweiterter Markt“, S. 13).

A15 | Salvagers



Füge deinem Hexilum-Vorrat 2 Hexilum hinzu.

- ODER -

Nimm 1 eigene Einheit aus dem Lazarettschiff und setze sie sofort auf dem Spielplan ein.

A16 | Parasite



Wähle ein beliebiges Gebiet ohne Kriegsherr. Du darfst es angreifen und dort 1 Einheit einsetzen.

- ODER -

Du darfst einem gegnerischen Kriegsherrn 2 Schaden zufügen.

A17 | Cheyen

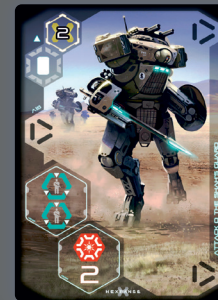


Du darfst 2 Einheiten gemäß dem abgebildeten Muster einsetzen.

- ODER -

Wähle ein beliebiges Gebiet ohne Kriegsherr. Du darfst es angreifen und dort 1 Einheit einsetzen.

A18 | Attack of the Shah's Guard

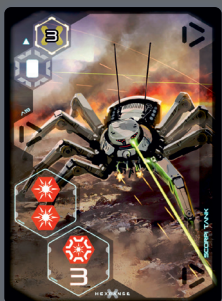


Du darfst 2 Einheiten gemäß dem abgebildeten Muster auf dem Spielplan einsetzen.

- ODER -

Du darfst einem gegnerischen Kriegsherrn 2 Schaden zufügen.

A19 | Spider Tank



Du musst gemäß dem abgebildeten Muster 2 Felder angreifen.

- ODER -

Du darfst einem gegnerischen Kriegsherrn 3 Schaden zufügen.

A20 | Apache dropships



Du musst gemäß dem abgebildeten Muster 2 Felder angreifen.

- ODER -

Du darfst 3 Einheiten gemäß dem abgebildeten Muster auf dem Spielplan einsetzen.

Aktionskarte

A21 | Drop Pods



Du musst gemäß dem abgebildeten Muster 2 Felder angreifen.

- ODER -

Du darfst 3 Einheiten gemäß dem abgebildeten Muster auf dem Spielplan einsetzen.

A22 | Mobile Refinery



Füge deinem Hexilum-Vorrat 4 Hexilum hinzu.

- ODER -

Wirf eine Aktionskarte eines Gegners ab.

A23 | Imam Keith



Erhöhe dein Einkommen um 1 Stufe.

- ODER -

Füge deinem Hexilum-Vorrat 3 Hexilum hinzu.

A24 | Icarus Attack Squadron



Du darfst 4 Einheiten (außer Kriegsherr) aus der Reserve eines Spielers ins Lazarettsschiff schicken.

- ODER -

Du musst gemäß dem abgebildeten Muster 3 Felder angreifen.

A25 | Enola's Fire



Du darfst 4 Einheiten (außer Kriegsherr) aus der Reserve eines Spielers ins Lazarettsschiff schicken.

- ODER -

Du musst gemäß dem abgebildeten Muster 3 Felder angreifen.



7.4. Minderheiten

M01 | The Protector



Fähigkeit

Ist irgendeine deiner Einheiten benachbart zum Protector und wird angegriffen, darfst du den Protector zerstören (aus dem Spiel nehmen), statt die angegriffene Einheit zu schädigen.

Hintergrundgeschichte

Der Protector war das erste geheime Militärprojekt des Kollektivs der Cyberier. Er ist ein Superroboter, der von einem weit entfernten Computer gesteuert wird. Allerdings haben findige Hacker die Pläne gestohlen, daher kann der Protector auf dem Schlachtfeld jeder Partei dienen, die ihn gerade kontrolliert.

M02 | Cauldron-born



Fähigkeit

Statt ins Lazarettsschiff zu gehen, egal aus welchem Grund, kommt diese Einheit zurück auf die Minderheitstafel.

Hintergrundgeschichte

Im „Projekt Pest“ versuchten die Menschen, die Grenzen der natürlichen Reproduktion zu sprengen. Neben dem „Parasitenvirus“ kam dabei der fast unzerstörbare Cauldron-Born heraus. Man setzt ihn aber selten ein, weil er teuer, extrem hässlich und ziemlich dumm ist.

M03 | Odin's Wolf



Fähigkeit

Wähle ein beliebiges Gebiet. Du darfst es angreifen und diese Einheit dort einsetzen.

Hintergrundgeschichte

„Odins Wolf“ nannte das Imperium die Elitarmee seines Militärplaneten Valhalla. Im Chaos des Bürgerkriegs unabhängig geworden, sucht dieser Planet jetzt neue Verbündete.

M04 | Duvall's air cavalry



Fähigkeit

Vertausche diese Einheit mit einer beliebigen Einheit oder bewege diese Einheit auf ein freies Feld.

Hintergrundgeschichte

Duvall's Air Cavalry war eine Elitetruppe im Dienst des Imperiums von Terra, dessen Militär- und Raumfahrttechnik vom Mars stammte. Als der Krieg begann, blieb sie bewusst neutral; dadurch konnte sie selbst entscheiden, wem sie ihre Dienste anbieten wollte.

M05 | Resurrectors of Demetere



Fähigkeit

Wenn du diese Einheit auf dem Spielplan einsetzt, darfst du eine eigene Einheit aus dem Lazarettsschiff auf einem angrenzenden freien Feld einsetzen.

Die zweite Einheit darf nicht ebenfalls eine **M05** sein.

Hintergrundgeschichte

Der Planet Demetere ist bekannt für seine hoch entwickelte Heilkunst. Die besten seiner Ärzte sind die „Resurrectors“, für die der Begriff „unmöglich“ nicht existiert, wenn es um Verletzungen geht.

M06 | Cymurai



Fähigkeit

Wenn du diese Einheit einsetzt, musst du sofort ein benachbartes Feld angreifen. Danach füge deinem Kriegsherrn 1 Lebenspunkt hinzu.

Hintergrundgeschichte

Auch Neo-Samurais genannt, kommen diese vorwiegend japanischen Einheiten vom Planeten Neo-Kyoto. Sie sind dort berühmt und verschaffen ihrem Herrscher und seinen Alliierten stets ein hohes Ansehen.

M07 | Slave hunters of Neo-South



Fähigkeit

Wenn du diese Einheit einsetzt, musst du sofort ein benachbartes Feld angreifen.

Danach füge deinem Hexilum-Vorrat 1 Hexilum hinzu.

Hintergrundgeschichte

Alles hat seinen Preis: Raumschiffe, Waffen, Luxusgüter, Roboter und natürlich auch Sklaven. Den Preis für letztere bestimmen in der Regel die Sklavenhändler des Planeten Neo-South.

M08 | Xalielt body hunters



Fähigkeit

Wenn du diese Einheit einsetzt, musst du sofort ein benachbartes Feld angreifen. Danach nimm 1 eigene Einheit aus dem Lazarettsschiff zurück in die Reserve.

Hintergrundgeschichte

Die Xalielt liefern bekanntermaßen hervorragende Körper. Sie stellen sie nicht nur selber her, sondern seltsamerweise sammeln sie sie auch, was eine Mehrheit der übrigen Einwohner widerlich und gefährlich findet.

M09 | Ox miners



Fähigkeit

Setzt du diese Einheit auf einer Hexilum-Quelle ein, erhältst du 2 Hexilum zusätzlich.

Hintergrundgeschichte

Die Ox sind eine außerirdische Rasse, die in Sklaverei lebt und die scheußlichsten Arbeiten verrichtet. Man beschäftigt sie gerne in Bergwerken, weil sie stark sind und daher die Produktionszahlen auf ansehnlichem Niveau halten.

M10 | Lee's platoon



Fähigkeit

Setzt du diese Einheit ein, musst du gemäß dem abgebildeten Muster 2 Felder angreifen.

Hintergrundgeschichte

Dies sind ehemalige Mitglieder der imperialen Garde, die nach dem Niedergang des Erde-Mars-Imperiums um ihre Stellung gebracht waren. Sie würden jeden unterstützen, von dem sie glauben, er könne die alten Verhältnisse wiederherstellen.

M11 | Guardians of the Halo



Fähigkeit

Kommt diese Einheit vom Spielplan ins Lazarettsschiff, füge deinem Hexilum-Vorrat 4 Hexilum hinzu.

Diese Einheiten können nicht angreifen.

Hintergrundgeschichte

Die Aufklärereinheiten des Planeten Halo waren schon immer die besten ihrer Zunft. In den Gebirgen ihrer Heimat benutzten sie Jetpacks, die ihnen auch bei der Erkundung anderer Welten gute Dienste leisteten. Ihre Generale schätzten auch ihre Wachsamkeit und ihren Opferwillen außerordentlich.



Autor: Gábor Toldi
Illustrationen: Gyula Pozsgay
Grafik: Gábor Pozsgay
Gestaltung von Cover und Regelheft: Balázs Gracza
Kickstarter-Design: Gergely Darabont
Übersetzung: Lutz Pietschker (www.transLLation.de)
Produktionsleitung: István Szauer
Produktion: Balázs Lenhardt

(Die Inspiration zu Hexpanse kommt von „3 gewinnt“/Tic-Tac-Toe.)

hexpansegame.com
facebook.com/HexpanseGame
koronaboardgames.com



Danksagung: Zunächst möchten wir unseren Familien und Freunden für ihre Geduld danken; sie ermöglichte uns, dieses neue Universum zu erschaffen. Nicht weniger wichtig waren die Unterstützer auf Kickstarter! Sie erlaubten Hexpanse, das Licht der Welt zu erblicken, ohne sie hätten wir nichts vermocht. Wir wissen das zu schätzen; ihr wart großartig, und besonders eifrig war Sven Stratmann! Ein großes Dankeschön geht auch an die Testspieler, ihr habt geholfen, aus einer guten Idee ein perfektes Spiel zu machen.

Der Autor dankt namentlich Kovács Gábor, Birta Zsolt, Szabó Tamás, Szabó Franciska, Búzás Péter, Búzás Zoltán, Takács Tímea, Bernáth László, Vizkelety Anna, Paár Tamás, Nagy Ádám, Justin Laura, Tallódi Nikolett, Kiss Norbert, Máté Levente, ... und all denen, die er vergessen hat.

Für ihren wichtigen Beitrag bei der Fertigstellung des Spiels und der Durchführung der Kickstarter-Kampagne danken wir Baranyai János, Etelközi Tímea, Fuchs Péter, Gál Veronika, Horváth Vilmos, Krantz Domokos, Tihanyi Balázs Ivan Deng, Daniele Giardino, Lutz Pietschker und Tien Vu Do.

Und ein Gruß geht auch an unsere Partner, Antler Games und MindClash Games!

© Korona Games Inc. 2436 North Federal Highway Ste. 220., Lighthouse Point, Florida 33064, USA