

SPIELREGELN



TITANIUM WARS

DEUTSCHE AUSGABE

HINTERGRUND

Am äußeren Rande unserer Galaxie entdeckten waghalsige Forscher auf dem unscheinbaren Planeten Limbo einen unbekannten Rohstoff. Dieser ermöglichte der Menschheit den Zugang zu einer neuen Form der Energie: Man nannte ihn Titanium.

Das gewaltige Potenzial von Titanium offenbarte sich bereits nach den ersten Experimenten. Bestehende Grenzen der Technologie wurden mit einem Mal bedeutungslos und den Menschen erschlossen sich ungeahnte Möglichkeiten. Und damit begann das Verhängnis. Die Gier aller großer Menschenfraktionen war geweckt! Man sandte die Flotten aus, um die titaniumreichen Planeten rund um Limbo zu erobern und auszubeuten.

Es war nur eine Frage der Zeit bis ein Titanium-Krieg ausbrechen würde. Und wer das Titanium kontrollieren sollte, der würde auch das Schlachtfeld und damit diesen Krieg beherrschen.

SPIELMATERIAL

Das Spielmaterial ist unter dem Punkt Schnellstart abgebildet:

- Ein Arsenal ❶, bestehend aus 65 Einheitenkarten, 96 Aufrüstungskarten und 74 Gebäudekarten
- 112 Planeten-/Ereigniskarten ❷
- 50 Taktikkarten ❸
- Credits, die Währung des Spiels (in Banknoten zu 50 €, 100 € und 500 €) ❹
- ❶ und ❷ Schadensmarker ❺
- 8 Anführerkarten ❻
- 1 Startspielermarker ❼
- 4 Übersichtskarten

SPIELZIEL

Erobert Planeten, um eine bestimmte Anzahl Titanium-Vorkommen zu kontrollieren. Diese Anzahl richtet sich danach, wie viele Spieler teilnehmen und wie lange sie spielen wollen:

	Kurz	Standard	Lang
3 Spieler	7	8	9
4 Spieler	6	7	8

Der Spieler, der als Erster mindestens die erforderliche Anzahl Titanium kontrolliert, übernimmt auch die Kontrolle über die Galaxie und gewinnt das Spiel.

SPIELAUFBAU

Das Spiel wird – wie in der Schnellstartanleitung auf der übernächsten Seite abgebildet – aufgebaut.

Dann erhält jeder Spieler 1000 € und 3 Taktikkarten als Start-Handkarten (sie werden vor den anderen Spielern geheim gehalten). Anschließend zieht jeder Spieler 2 Anführerkarten und wählt eine davon aus, die er offen vor sich legt. Die andere wird jeweils in die Spiel-schachtel zurückgelegt. Sie wird in diesem Spiel nicht mehr benötigt.

Wer die meiste lilafarbene Kleidung trägt, erhält den Startspielermarker. Immer wenn eine Aktion ausgeführt wird, geschieht dies in **Spielerreihenfolge**, beginnend mit dem Startspieler und weiter im Uhrzeigersinn.

SPIELABLAUF

Jede Spielrunde in *Titanium Wars* besteht aus vier Phasen, die in folgender Reihenfolge ausgeführt werden:

Erkundung > Produktion > Aufrüstung > Eroberung
Falls niemand zum Ende einer Spielrunde die Siegbedingung erfüllt, wird das Spiel mit der nächsten Spielrunde fortgesetzt.

ERKUNDUNG

Der Startspieler nimmt die oberste Ereigniskarte, dreht sie um und legt sie neben den Ereigniskartenstapel (mit der Planetenseite für alle sichtbar): Das ist der in dieser Spielrunde **zu erobernde Planet**. Dann liest er die nun aufgedeckte oberste Ereigniskarte laut vor. Ihre Auswirkungen gelten für die gesamte Spielrunde. Der auf dieser Ereigniskarte **entdeckte Planet** ist der Planet, den es in der nächsten Spielrunde zu erobern gilt.

PRODUKTION

Jeder Spieler erhält die von seinen Planeten produzierten Credits (einschließlich seines Heimatplaneten, wie auf seiner Anführerkarte angegeben), zuzüglich 150 € für jede eigene Raffinerie.

AUFRÜSTUNG

Die Spieler können für die jeweils angegebenen Kosten Karten aus dem Arsenal kaufen, mit folgenden Einschränkungen:

- Ein Spieler kann keine Karte kaufen, die eine höhere Technologiestufe hat, als er bisher erforscht hat.

Hinweis: Wer ein Laboratorium kauft, kann noch in derselben Spielrunde dessen erhöhte Technologiestufe nutzen.

- Ein Spieler kann nicht mehr Einheiten haben, als die Kapazität seiner Flotte beträgt, was durch das Symbol angezeigt wird.
- Ein Spieler kann weder mehr Gebäude haben, als er Plätze dafür auf seinen Planeten, noch mehr Aufrüstungen, als er Schächte dafür auf seinen Raumschiffen hat.
- Karten, die im Arsenal nicht mehr vorhanden sind, können nicht gekauft werden. Falls nicht mehr so viele vorhanden sind, wie Spieler sie kaufen möchten, kaufen die Spieler sie in Spielerreihenfolge.

Hinweis: Die Spieler kaufen gleichzeitig. Gekaufte Karten können bis zum Ende der Phase geheim gehalten werden.

Nachdem alle Spieler ihre Käufe getätigt haben und bereit sind mit der Eroberungsphase fortzufahren, decken sie alle ihre gekauften Karten auf und legen sie in ihren Spielbereich, indem sie die Aufrüstungen unter ihre Raumschiffe schieben und die Gebäude unter ihre Planeten.

BEISPIEL EINES AUFGERÜSTETEN PLANETEN

Kai ist General Hox und sein Heimatplanet begrenzt die Flotte auf 3 Einheiten (Symbol) und die Handkarten auf 3 Taktikkarten (Symbol). Er kann bis zu 4 Gebäude aufnehmen (Symbol).
Aktuell hat der Planet ein Laboratorium, welches die Technologiestufe um 1 erhöht, und eine Raffinerie, die in jeder Spielrunde zusätzlich 150 € produziert.



EROBERUNG

Eine Eroberung ist eine Abfolge von Offensiven, die es den Spielern ermöglicht, die Kontrolle über den zu Beginn der Spielrunde aufgedeckten Planeten zu gewinnen. Jeder Spieler kann entscheiden, ob er an der Eroberung teilnimmt oder nicht, und kann sich vor jeder Offensive daraus zurückziehen. Ein Spieler kann an einer Eroberung bzw. einer Offensive nur teilnehmen, wenn er wenigstens ein Raumschiff besitzt (*Jägerschwader*, *Kreuzer* oder *Zerstörer*). Falls er teilnimmt, muss er das mit seiner gesamten Flotte tun. Er kann keine Einheiten zurückhalten.

Jede Offensive besteht aus fünf Schritten:

1 WAHLEINER TAKTIKKARTE

In Spielerreihenfolge gibt jeder Spieler bekannt, ob er sich an der Offensive beteiligen will oder nicht.

- Wer an der Offensive teilnehmen will und mindestens ein Raumschiff besitzt, wählt eine seiner Taktikkarten und legt sie verdeckt vor sich ab.
- Wer nicht teilnehmen will oder kann, weil er kein Raumschiff mehr hat, spielt auch keine Taktikkarte und erklärt, dass er sich zurückzieht. Er nimmt in dieser Spielrunde nicht mehr an der Eroberung teil und seine Raumschiffe können keinen Schaden mehr nehmen.
- Falls nur ein Spieler eine Taktikkarte spielt, erobert er den Planeten automatisch und fährt mit Schritt 4: Taktikkarten ablegen fort.

2 TAKTIKKARTEN AUFDECKEN

- Nachdem alle Spieler erklärt haben, ob sie an der Offensive teilnehmen wollen oder nicht, deckt jeder daran beteiligte Spieler seine gespielte Taktikkarte auf und gibt ihren Namen und Rang bekannt.

3 TAKTIKKARTEN ABHANDELN

Die aufgedeckten Taktikkarten werden in Reihenfolge ihres **Ranges** (von 0 bis 7) abgehandelt:

- **Gesamtstärke der Taktik bestimmen:** Die Angriffsstärken der durch die gewählte Taktik aktivierten Raumschiffe und/oder *Planetenabwehr* werden addiert (die Angriffsstärke wird verdoppelt, falls die Karte „Angriff x 2“ angibt).
- **Schaden zuweisen:** Der Spieler nimmt so viele Schadensmarker, wie es seiner Gesamtangriffsstärke entspricht, und verteilt sie nach Belieben auf die beteiligten Einheiten seiner Gegner, entsprechend der durch seine Taktikkarte angegebenen zulässigen Ziele. Der Spieler kann den Schaden nach Belieben nur einem einzigen oder auch mehreren Gegnern zuweisen. Er ist nicht gezwungen alle Schadensmarker zuzuweisen. Übrig gebliebene Marker verfälschen jedoch.



BEISPIEL EINER TAKTIKKARTE

Name: **VERNICHTUNGSFEUER**

Rang: **5**

Multiplikator der Angriffsstärke: **x2**

Schiffe und/oder Planetenabwehr, die durch die Taktikkarte aktiviert werden.

Zulässige Ziele für diese Taktikkarte:

VERNICHTUNGSFEUER: Alle eigenen *Zerstörer* zielen auf gegnerische *Kreuzer* und *Zerstörer* und greifen mit doppelter Stärke an.

- **Gleichzeitiger Angriff:** Falls mehrere Spieler Taktikkarten mit gleichem Rang gespielt haben, bestimmen sie ihre Angriffsstärke gleichzeitig und weisen den Schaden dann in Spielerreihenfolge zu.
- **Vernichtung von Einheiten:** Sobald eine Einheit so viele Schadensmarker hat, wie es ihrem Verteidigungswert entspricht, ist sie vernichtet und wird zusammen mit ihren Aufrüstungen ins Arsenal zurückgelegt.
- **Besondere Taktiken:** *Ablenkung* und *Raketenabschuss* werden gemäß den Anweisungen der Taktikkarte abgehandelt; die Gesamtangriffsstärke wird nicht ermittelt, wenn sie benutzt werden.

4 TAKTIKKARTEN ABLEGEN

- Alle gespielten Taktikkarten werden abgelegt.
- In Spielerreihenfolge hat jeder Spieler folgende Option: Wer an der Offensive teilgenommen hat, kann beliebig viele seiner noch übrigen Taktikkarten ablegen. Die Ablage der ersten Karte ist kostenlos; jede weitere abgelegte Karte kostet 100 €. Die abgelegten Karten bilden einen offenen Ablagestapel auf der Spielfläche.
- Schließlich ziehen alle Spieler in Spielerreihenfolge jeweils so viele neue Taktikkarten wie nötig, um ihre Handkarten auf das jeweilige Maximum aufzufüllen.

Falls der Taktikkartenstapel leer ist, wird der Ablagestapel zu einem neuen Taktikkartenstapel gemischt.

5 ERGEBNIS DER OFFENSIVE

- Falls noch mehr als ein Spieler Raumschiffe hat, beginnen die verbleibenden Spieler eine neue Offensive (Schritt 1: Wahl einer Taktikkarte).
- Falls nach dem Ende einer Offensive nur noch einer der teilnehmenden Spieler Raumschiffe übrig hat, ist er der siegreiche Eroberer und der Planet gehört nun ihm. Er nimmt die Karte und legt sie zu seinen anderen Planeten vor sich. Die Spielrunde ist damit beendet.
- Falls nach dem Ende einer Offensive keiner der teilnehmenden Spieler mehr Raumschiffe hat, bekommt niemand den Planeten und die Planetenkarte wird wieder unter ihren Kartenstapel zurückgelegt. Die Spielrunde ist damit beendet.

ENDE DER RUNDE UND SPIELENDE

Falls ein Spieler nach der Eroberung eines Planeten die erforderliche Anzahl Titanium-Vorkommen besitzt, hat er das Spiel gewonnen. Andernfalls entfernen alle Spieler die Schadensmarker von ihren überlebenden Einheiten und der Startspieler gibt den Startspielermarker an seinen linken Nachbarn weiter. Das Spiel wird mit der nächsten Spielrunde fortgesetzt.

Hinweis: Die Eroberung eines Planeten ist dauerhaft. Er kann einem Spieler nicht mehr genommen werden.

DIPLOMATIE

Die Spieler können nach Belieben miteinander reden und alle möglichen Vereinbarungen und Versprechungen treffen. Diese können sie einhalten oder auch nicht. Karten und Credits können nicht gehandelt oder getauscht werden.

FREIWILLIGE KARTENZERSTÖRUNG

Während der Aufrüstungsphase kann jeder Spieler freiwillig Einheiten zerstören, um Platz in seiner Flotte zu schaffen oder Schächte für neue Schiffsaufrüstungen frei zu machen; dabei können Aufrüstungen aber nicht von einem Schiff auf ein anderes übertragen werden.

Die Spieler können auch Gebäude auf ihren Planeten abreißen, aber keine Gebäude von einem Planeten auf einen anderen verschieben.

Wer einen Raumhafen zerstört, muss sofort die Anzahl Einheiten seiner Flotte entsprechend anpassen.

Wer eine Befehlszentrale zerstört, muss eine seiner Taktikkarten ablegen.

Wer ein Laboratorium oder eine Cyberfabrik zerstört, verursacht damit keine unmittelbaren Auswirkungen, muss aber bei den nächsten Einkäufen sein neues Limit beachten (die bereits erworbenen Karten sind nicht betroffen).

ERWEITERTER STRATEGIEMODUS

Falls sich alle Spieler erfahren genug fühlen, können sie im erweiterten Strategiemodus spielen. Im erweiterten Strategiemodus werden die Taktikkarten zu Beginn der Offensive nicht gleichzeitig aufgedeckt. Stattdessen ruft der Startspieler die Ränge einzeln nacheinander von 0 bis 7 auf. Der Spieler, dessen Rang aufgerufen wird, sagt „Stopp“ und deckt seine Taktikkarte auf. Falls mehrere Spieler eine Taktikkarte mit gleichem Rang gespielt haben, kommt die Regel für gleichzeitigen Angriff zur Geltung. Nachdem die Taktikkarte des aufgerufenen Ranges abgehandelt worden ist, fährt der Startspieler mit dem Aufrufen fort, bis alle Taktikkarten aufgedeckt und abgehandelt worden sind.

SCHNELLSTART

1

ARSENAL: Die Einheiten-, Aufrüstungs- und Gebäudekarten werden in der Mitte der Spielfläche sortiert gestapelt, wie hier zu sehen ist.

2

Die Planeten-/Ereigniskarten werden zu einem Nachziehstapel gemischt. Die Ereignisseite zeigt nach oben.



Der zu erobernde Planet wird hierhin gelegt.



EINHEITEN

Ein Spieler darf nicht mehr Einheiten haben, als sein Flottenlimit zulässt.

Das Start-Flottenlimit beträgt 3 Einheiten.

Manche Einheiten sind Raumschiffe. Wer kein Raumschiff in seiner Flotte hat, kann weder einen Planeten erobern noch an einer Offensive teilnehmen.



AUFRÜSTUNGEN

Jedes Schiff kann so viele Aufrüstungen erhalten, wie es Schächte () dafür hat.

Aufrüstungen können nicht auf andere Schiffe übertragen werden und werden zusammen mit dem Schiff zerstört.



GEBÄUDE

Auf jedem Planeten können so viele Gebäude gebaut werden, wie es Plätze () dafür gibt.

TECHNOLOGIE-LIMIT

Kein Spieler darf eine Karte haben, deren Technologiestufe er nicht erforscht hat.

TECH 0 TECH 1 TECH 2 TECH 3

Zu Beginn hat jeder Spieler die Technologiestufe 0. Er kann diese durch den Kauf von Laboratorien erhöhen. Wer ein Laboratorium kauft, kann dessen erhöhte Technologiestufe noch im selben Spielzug nutzen.



3

Offener Taktikkarten-Ablagestapel.

Der Ablagestapel wird gemischt und als neuer Stapel benutzt, wenn der Nachziehstapel leer ist.

Die Taktikkarten werden als verdeckter Nachziehstapel bereit gelegt, dann erhält jeder Spieler 3 Karten davon.

ZUSAMMENFASSUNG EINER SPIELRUNDE

1. ERKUNDUNG

- Die oberste Planeten-/Ereigniskarte wird umgedreht neben den Stapel gelegt, sodass der zu erobernde Planet und das neue Ereignis sichtbar sind. Das Ereignis gilt für die gesamte Spielrunde.

2. PRODUKTION

- Die Spieler erhalten die Produktion (€) ihrer Planeten und Raffinerien.

3. AUFRÜSTUNG

- Jeder Spieler kann so viele Karten aus dem Arsenal kaufen, wie er möchte. Dabei muss er die Technologiestufe, verfügbare Schächte bzw. Plätze und sein verfügbares Kapital beachten.

4. EROBERUNG

- In Spielerreihenfolge spielt jeder Spieler, der an der ersten Offensive der Eroberung teilnehmen will, verdeckt eine Taktikkarte aus. Die gespielten Taktikkarten werden gleichzeitig aufgedeckt und in Rangfolge (0 bis 7) abgehandelt.
- Die Spieler, die an der Offensive teilgenommen haben, legen ihre gespielte Taktikkarte und eventuell weitere Handkarten ab, ehe sie auf ihr Handkartenlimit nachziehen.
- Falls noch mehrere Spieler Schiffe haben, erklären sie in Spielerreihenfolge, ob sie sich an der nächsten Offensive beteiligen wollen.
- ... und so weiter, bis nur noch ein Spieler zum Ende einer Offensive Schiffe hat oder bis nur noch ein Spieler eine Taktikkarte spielt. Dieser Spieler hat den Planeten erobert.

5. ENDE DER SPIELRUNDE

- Alle Spieler entfernen die Schadensmarker von ihren überlebenden Einheiten.
- Der Startspieler gibt den Startspielermarker an seinen linken Nachbarn weiter.

4

Die Banknoten werden in bequeme Reichweite aller Spieler gelegt. Jeder Spieler erhält 1000 €.



5

Die Schadensmarker werden für alle Spieler bereit gelegt.



6

Schließlich zieht jeder Spieler 2 Anführerkarten, legt eine davon offen vor sich aus und legt die andere ab. Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte.



DIE KARTEN IM DETAIL



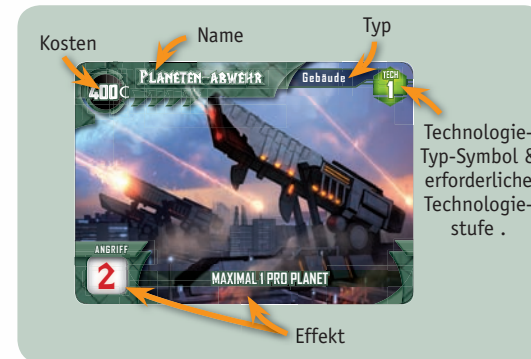
ANFÜHRER

Zu Spielbeginn zieht jeder Spieler 2 Anführerkarten, von denen er eine behält. Der Spieler stellt diesen Charakter während des Spiels dar und die Karte nennt seine besondere Fähigkeit und seinen Heimatplaneten, außerdem die Produktion und die Maximalgröße seiner Flotte und sein Handkartenlimit.



GEBÄUDE

Gebäude werden auf Planeten gebaut, die genügend Platz () dafür haben, indem die Karte so unter die Planetenkarte geschoben wird, dass nur noch der Effektbereich sichtbar ist. Jedes Gebäude bringt einen strategischen Vorteil. Auf einigen Gebäudekarten ist ein Limit angegeben, das beim Kauf beachtet werden muss.



AUFRÜSTUNG

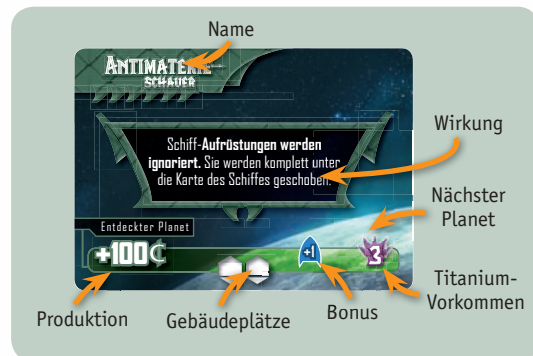
Falls die Schiffe eines Spielers freie Aufrüstungsschächte haben, kann er Aufrüstungen kaufen, um die Angriffs- oder Verteidigungsstärke des jeweiligen Schiffs zu verbessern oder sie mit neuen Fähigkeiten zu versehen.

Aufrüstungskarten werden so unter die Schiffskarte gelegt, dass nur noch der Effektbereich sichtbar ist.



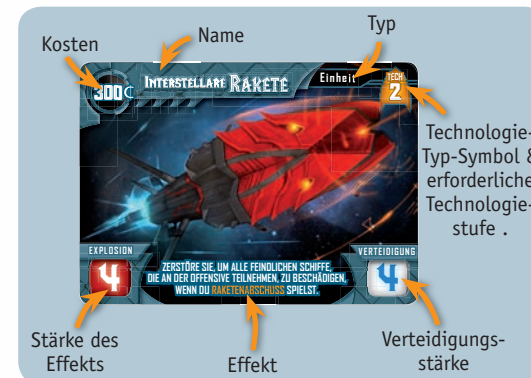
EREIGNISSE

Die Wirkung eines Ereignisses gilt für die gesamte Spielrunde. Außerdem liefert die Karte Informationen über den in der nächsten Spielrunde zu erobernden Planeten.



EINHEITEN

Zu Spielbeginn ist die Flotte jedes Spielers auf 3 Einheiten beschränkt. Dieses Limit kann erhöht werden, indem die Spieler Raumbahnen kaufen oder Planeten erobern, die einen ()-Bonus haben.



Die Spieler können die Anzahl der möglichen Aufrüstungen ihrer Schiffe erhöhen, indem sie Cyberfabriken kaufen oder Planeten erobern, die einen () Bonus haben.

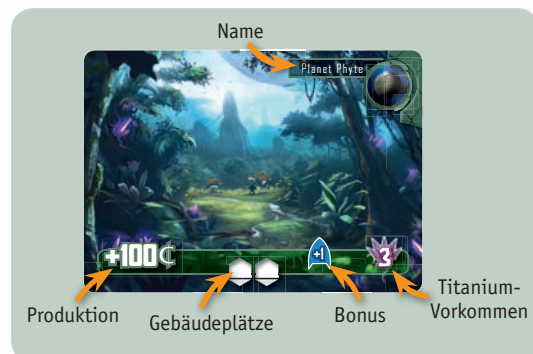
BEISPIEL EINES AUSGERÜSTETEN SCHIFFS

Dieser Kreuzer hat eine Angriffsstärke von 4 (3 + 1 durch die Laserkanone). Er wird vernichtet, wenn er 8 Schaden abbekommen hat, aber sein Selbstzerstörungsmechanismus verursacht 1 Explosionsschaden bei jedem Schiff der Flotte, die ihn vernichtet hat.



PLANETEN

Jeder Planet verfügt über Ressourcen und, noch wichtiger, Titanium-Vorkommen, die spielentscheidend sind. Der erste Spieler, der die erforderliche Anzahl Titanium besitzt, gewinnt das Spiel.



Manche Einheiten sind Raumschiffe: Jägergeschwader, Kreuzer und Zerstörer.

Ohne Raumschiffe kann ein Spieler weder an einer Offensive teilnehmen noch Planeten erobern.



KARTEN- ERLÄUTERUNGEN

GEBÄUDE

- **Raumhafen:** Jeder *Raumhafen*, den ein Spieler kauft, erhöht sein Flottenlimit um 1. Wenn er einen seiner *Raumhäfen* zerstört und damit sein Flottenlimit überschreitet, muss er sofort eine Einheit vernichten.
- **Planeten-Abwehr:** Dies ist das einzige Gebäude, das angreifen kann. Auf jedem Planeten darf höchstens eine *Planeten-Abwehr* sein. Sie ist das einzige Mittel, um *Interstellare Raketen* und Schiffe mit *Selbstzerstörungsmechanismus* zu vernichten, ohne deren Explosion auszulösen.
- **Kommandozentrale:** Jede *Kommandozentrale*, die ein Spieler kauft, erhöht sein Handkartenlimit (Taktikkarten) um 1.

Sobald sich das Handkartenlimit erhöht, wird sofort eine Karte nachgezogen.

Sobald ein Spieler eine seiner *Befehlszentralen* zerstört, muss er sofort eine seiner Handkarten abwerfen.

- **Cyberfabrik:** Jede *Cyberfabrik*, die ein Spieler kauft, erhöht die Aufrüstungsschächte jedes seiner Raumschiffe um 1.

Achtung: Der Cyberfabrik-Bonus gilt nur für Schiffe, nicht für andere Einheiten!

EINHEITEN

- **Minenfeld:** Sofort nachdem ein Spieler sämtlichen Schaden durch seine Taktikkarte zugewiesen hat (außer durch *Planetenabwehrfeuer* und *Raketenabschuss*) und dadurch mindestens einer Einheit eines anderen Spielers einen Schaden zugefügt hat, kann dieser Spieler eines seiner *Minenfelder* zerstören, um jedem Schiff des Angreifers 2 Explosionsschaden zuzufügen (außer wenn das *Minenfeld* durch den Angriff des Gegners zerstört wurde).

Hinweis: Dasminenfeld kann nicht gegen einen Spieler eingesetzt werden, der keine Schiffe hat.

- **Interstellare Rakete:** Wer einen *Raketenabschuss* macht, zerstört eine seiner *Interstellaren Raketen* und fügt dadurch jedem Schiff jedes anderen Spielers, der an der Offensive teilnimmt, 4 Explosionsschaden zu.

Hinweis: Die Explosion durch eine Interstellare Rakete ist zwingend (auch wenn der Spieler alle seine Schiffe verloren hat) und trifft immer alle anderen Spieler, außer denen, welche die Taktikkarte Ablenkung gegen Raketenabschuss gespielt haben.

- **Reparaturohrne:** Zum Ende einer jeden Offensive kann die *Reparaturohrne* eines Spielers insgesamt 3 Schaden von seinen Raumschiffen entfernen.

Hinweis: Ein Raumschiff, das schon so viele Schadensmarker hat wie seine Verteidigungsstärke, kann nicht repariert werden (es ist vorher schon vernichtet).

AUFRÜSTUNGEN

- **Hyperantrieb:** Ein Schiff mit *Hyperantrieb* kann nicht durch einen einzelnen gegnerischen Angriff zerstört werden, wenn das Schiff noch keinen Schaden hatte, als der Gegner damit begann, den durch seine Taktikkarte verursachten Schaden zuzuweisen.
- **Selbstzerstörungsmechanismus:** Direkt nachdem ein Gegner ein Schiff mit *Selbstzerstörungsmechanismus* durch seine Taktikkarte vernichtet hat (Ausnahme: durch *Planetenabwehrfeuer* und/oder *Raketenabschuss*), fügt jeder *Selbstzerstörungsmechanismus* des vernichteten Schiffes jedem Schiff des Angreifers 1 Explosionsschaden zu.
- **Explosionsschild:** Ein Schiff mit *Explosionsschild* erhält nie Explosionsschaden und schützt auch zwei weitere Schiffe der Flotte gegen Explosionsschaden. Der Spieler wählt diese beiden Schiffe jedes Mal neu, wenn er Ziel einer Explosion ist.
- **Magnetziel:** Sollten ein oder mehrere Schiffe eines Spielers mit einem *Magnetziel* ausgerüstet sein, können Taktikkarten von Gegnern nur diesen Schiffen mit *Magnetziel* Schaden zuweisen (Ausnahme: durch *Raketenabschuss*). Andere Einheiten als Schiffe sind dadurch nicht geschützt.

Hinweis: Sobald ein Gegner das letzte Magnetziel vernichtet hat, kann er weiteren Schaden durch seine Taktikkarten auch anderen Schiffen der Flotte, die nicht durch ein Magnetziel aufgerüstet sind, zuweisen. Sie sind nun nicht mehr geschützt.

GLOSSAR

- **Flotte:** Höchstzahl Einheiten, die ein Spieler zu gleicher Zeit haben kann.
- **Handkarten:** Höchstzahl Taktikkarten, die ein Spieler auf der Hand haben kann. Nach jeder Offensive ziehen die Spieler so viele Taktikkarten nach, bis sie ihre Höchstzahl erreicht haben.
- **Arsenal:** Zentraler Spielbereich, in dem alle Karten liegen, welche die Spieler kaufen können.
- **Explosion:** Explosionsschaden wird automatisch und vollständig jedem Schiff der Flotte eines Spielers zugewiesen. Er kann nicht zurückgehalten oder nur teilweise zugewiesen werden.
- **Bonus:** Der Heimatplanet und manche eroberten Planeten verschaffen einen Bonus, der jeweils auf der Karte angegeben ist. Wer einen Planeten mit einem Bonus erobert, profitiert sofort davon.
- **Verteidigungsstärke:** Anzahl der Schadensmarker, die nötig ist, um eine Einheit zu vernichten. Eine Einheit wird in dem Augenblick vernichtet, in dem sie den letzten noch erforderlichen Schadensmarker erhält.
- **Gesamtstärke des Angriffs:** Gesamtstärke der Angriffsstärken von allen Einheiten und/oder *Planeten-Abwehr*, die durch die Taktikkarte aktiviert wurden, ggf. mit 2 multipliziert. Sie stellt den gesamten Schaden dar, den ein Spieler gegnerischen Einheiten zufügen kann.

BEISPIEL DES SPIELBEREICHS EINES SPIELERS



Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Anführers, dessen Fähigkeit auf seiner Karte beschrieben ist. Diese **Fähigkeit** kann im Rahmen der aufgeführten Einschränkungen nach Belieben genutzt werden.



CAPTAIN JIM

Es war ein trauriges Bild, als sich der Kaiser General Hox in aller Öffentlichkeit unterwarf. Doch der heldenhafte Captain Jim ließ sich davon nicht in die Irre führen. Als Anführer der Rebellion fand er Zuflucht auf Terra, der Wiege der Menschheit. General Hox versuchte ihn dort auszuschließen, indem er die gesamte Oberfläche des Planeten verbrannte. Doch Jim und seine Anhänger überlebten. Sie schworen sich das Reich zu befreien. Titanium bietet ihnen die nötigen Mittel dazu. Es gibt keinen Zweifel, dass ihm dies gelingen wird.

Zitat: Titanium ist Freiheit!



GENERAL HOX

Die Macht des Drachenreiches ist alles andere als geschwächt. General Hox sorgt dafür, dass jedem, der daran zweifelt, diese Tatsache schmerzlich ins Gedächtnis zurückgerufen wird. Die Bande von Tyx hat an den Grenzen des Reiches genagt, Salfatines Ablehnungen haben die Würdenträger beleidigt und die Rebellen auf Terra sind wieder einmal bereit in den Krieg zu ziehen. General Hox, der oberste Hofberater des Kaisers Lithus, hat volle Handlungsfreiheit erhalten, um allen zu zeigen, wer die Peitsche schwingt.

Zitat: Das Reich beschützt euch.



TEKNALIA

Teknalia wurde vom Großen Rat von Kanotopia, der Baumzivilisation, ausgewählt, um die Titanium-Krise zu bewältigen. Teknalia beschloss von der traditionellen Neutralität der Baumzivilisation abzuweichen und in diesem Konflikt Flagge zu zeigen. Es wird angenommen, dass sie durch Ling Lius Enthüllungen über die immense Macht von Titanium zu diesem Entschluss gekommen ist. Die Kinder der Baumzivilisation glauben, dass sie die einzigen sind, die eine Symbiose mit Titanium eingehen und das Gleichgewicht wiederherstellen können.

Zitat: Erlaubt euch kein Urteil über die Natur, denn sie weiß, welchen Weg sie gehen will ...



SALFATINE

Seit Jahrhunderten wird der riesige Planet Muck von allen anderen Fraktionen als Müllkippe missbraucht. Er ist die Endstation für alles, was nicht mehr gebraucht wird: Mensch und Maschine gleichermaßen. Die von Salfatine angeführte leise Revolution gibt all diesen Unerwünschten neues Selbstbewusstsein, aber der letzte Tropfen fehlte noch. Doch jetzt, durch die Macht des Titans, kann der Müllberg abheben und die Welt kann recycelt werden!

Zitat: Wenn sich der Wind dreht, fliegt die Spucke zurück ins Gesicht.



LORD JOHN

Der Rat der Techno-Gesellschaft von Zephyrus tagte lange, bis sie einen endgültigen Entschluss darüber gefasst hatten, ob sie sich am Titanium-Krieg beteiligen sollten. Doch dann sagte der große Wahrscheinlichkeitsrechner Zeugma, der von Lord John entworfen worden war, vorher, dass Titanium eine Bedrohung ist. Es musste laut Zeugma unbedingt unter die Kontrolle der Techno-Gesellschaft gebracht werden. Dies war überzeugend genug und Lord John wurden alle erforderlichen Mittel bereitgestellt, um die Kontrolle über Titanium zu erlangen.

Zitat: Unser Anliegen ist logisch, und die Chancen für unseren Sieg stehen bei 98%.



DIMITROV I.

Das Leben auf dem Planeten Arctica war lange Zeit sehr hart. Dimitrov, ehemaliger Kommandant der Wache, hat die Zügel der Macht an sich gerissen und ist in den Titanium-Krieg gezogen. Damit hat er seinen Namen für immer und ewig in den Geschichtsbüchern verewigt. Um diese neue Ära der Eroberung gebührend zu würdigen, hat er sich selbst zum Zaren ernannt und nennt sich fortan Dimitrov I. Das Volk von Arctica ist mächtig und er will es beweisen!

Zitat: Lasst uns auf das Wohl des Zaren trinken!



PRINZESSIN LING LIU

Das Gerücht der Existenz von Titanium ist sogar bis zur Zitadelle der Tausendjährigen Weisheit vorgedrungen. Als sie ein Bruchstück Titanium berührte, das ihr von ihren Kurieren gebracht worden war, fühlte Prinzessin Ling Liu die immense Macht dieser außergewöhnlichen Substanz. Sie ist davon überzeugt, dass die mystische Suche ihrer glorreichen Vorfahren etwas mit dem Wettlauf um Titanium zu tun hat. Die Prophezeiung wird wahr; es ist Zeit für die Zitadelle, in den Krieg zu ziehen.

Zitat: Ein Drache schläft nie: Er lauscht, bevor er handelt.



TYX

Bei einem Überfall auf eine wissenschaftliche Station gerieten Tyx einige hochklassifizierte Titanium-Analysen in die Hände. Er nutzte diese Informationen, um alle Stämme des Asteroidengürtels zu vereinen. Als Kopf einer interstellaren Bande eilt er von Sieg zu Sieg. Aber die Gier der Bande ist unendlich und sie beabsichtigt, den Löwenanteil im Wettlauf um Titanium einzustreichen.

Zitat: Jetzt gehört es mir!

CREDITS

Autor: Frédéric Guérard • **Illustrations:** Alexey Yakovlev (Cover und Arsenal), Igor Polouchine (Skizze Anführer und Planeten), Caroline Hirbec (Anführer), Matthieu Rebuffat (Planeten)
• **Entwicklung, Gestaltung & Verpackung:** Origames • **Testspieler Origames:** Rodolphe Gilbert, Guillaume Gille-Naves, Igor Polouchine, Yohann Roussel, Timothée Simonot & Frédéric Vasseur • **Dank an:** Josiane, David, Olivier, Natalène, Nicolas, Guillaume, Ludovic, Tiago, Johan, Steven, Sophie, Chris, Sergio, Astrid, Kevin, Céline, L'Etoile du Jeu, Stéphane, the AJFV, Origames' Team sowie allen Testern, die wir auf zahlreichen Conventions getroffen haben, insbesondere Pascal und seiner Familie, Nicolas, Youri, Margot und Adrien. Vielen Dank natürlich auch an Michèle, Mathieu und Maxime. • **Euphoria Games** - 4, rue Blanche 59000 Lille - France

DEUTSCHE AUSGABE:

• **Übersetzung:** Ferdinand Köther • **Deutsche Überarbeitung:** Marco Reinartz • **Lektorat:** Marcus Lange, Yvonne Distelkämper, Tanja Masche, Carsten-Dirk Jost und Sebastian Berger
• **Grafische Bearbeitung & Layout:** Marco Reinartz und Marina Fahrenbach • **Produktionsmanagement:** Heiko Eller • **Exklusivvertrieb der Deutschen Ausgabe:** Heidelberger Spieleverlag, Dr. August-Stumpf-Str. 7-9, D-74731 Walldürn

EUPHORIA
GAMES

ORIGAMES